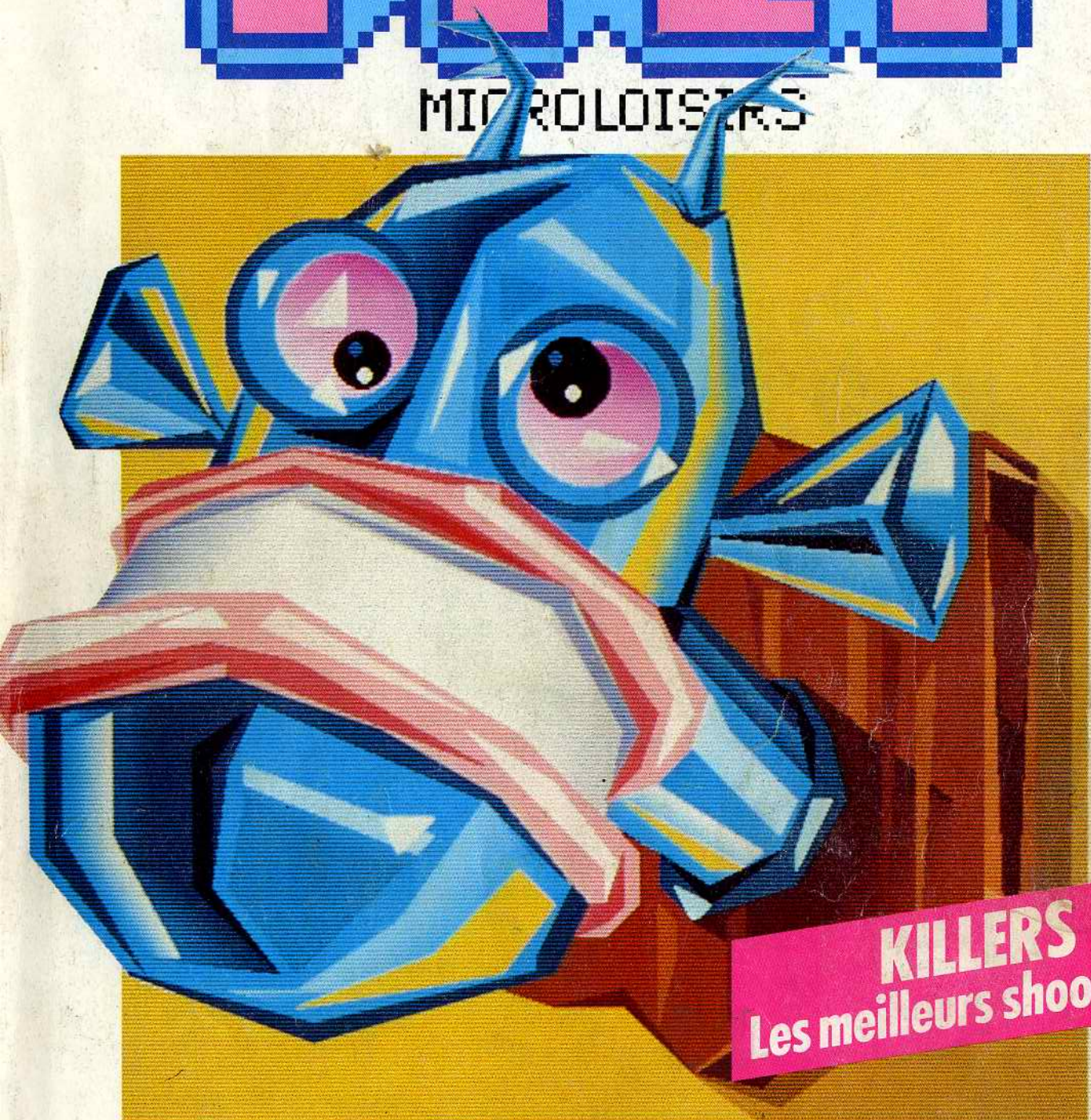


TILT

MICROLOISIRS



KILLERS
Les meilleurs shoot'em up

AVANT-PREMIERE sur *Skate Ball* et *Galactic Conqueror* ●

Jeux de rôle: les secrets des maîtres de donjons ●

Fabuleux: transformez votre micro en robot ●

Nouveaux Amstrad: des PC pour des joueurs? ●

Hits: Menace, Hawkeye, Rocket Ranger, Colony sur Mac ●

N°59 NOVEMBRE 1988. 22F. BELGIQUE: 155FB. SUISSE: 6.50F.S. CANADA: 3.95\$CAN. MAROC: 35DH. ESPAGNE: 610 PTAS. ISSN073-6968

M 3085 - 59 - 22.00 F



C A P B L C

ILS sont cinq.

ILS sont planqués là, quelque part dans cette purée d'étoiles.

Le numéro un, le deux, le trois, le quatre, et ce bâtard de numéro cinq.



Un Oorxx gélatineux roula sur le rail d'accouchement.



"Mastochoc, la planète des Croolis", murmura Blood ébahi...



"Bon dieu, tirez sur le manche, on va s'écraser !" Visiblement la Bioconscience de bord n'était pas tranquille...

9 VERSIONS :

- ATARI ST
- AMIGA
- AMSTRAD CPC
cassette ou disquette
- COMPATIBLE PC
- C 64/128
cassette ou disquette
- THOMSON MO6/TO8/TO9
cassette ou disquette

- SP
- AP
- MA

BOON



Ils sont cinq : le Un, le Deux, le Trois, le Quatre et ce bâtard de numéro Cinq !



L'univers fractal de la galaxie cachait de fabuleux paysages, jamais identiques.



Blood ! Blood ! Moi aimer toi. Planète moi Corpo WW. Viens Blood...



PRUM
E II GS
NTOSH

ATA ATA HOGLO HULU....

ERE INFORMATIQUE
1, bd Hippolyte-Marquès
94200 Ivry-sur-Seine
Tél. : (1) 45.21.01.49 +
Télex : EREINFO 261 041 F
Fax. : 45.21.02.50

EDITO

Diabolik Buster jaillit de l'hôtel, hurla « taaaxiii ! », bondit au milieu du flot de voitures et s'engouffra par la portière ouverte dans le yellow cab qui avait pilé sur place, bloqué net par son hurlement. « To the air... » s'interrompt Diabolik qui, pris d'un doute soudain, se mit à fouiller fiévreusement dans son sac pour brandir triomphalement son billet d'avion. « ...port » acheva-t-il fort à propos. Le chauffeur de taxi, un certain Haldi, qui avait tendance à forcer un peu sur la bouteille (ha ! il buvait sec Haldi) le regarda d'un air légèrement égaré mais réussit quand même à embrayer et lança son taxi. Diabolik jubilait. Finalement, il avait peut-être loupé sa première tentative de retour en France, (voir Edito du précédent *Tilt bis* pour ceux qui n'y comprennent rien et qui ont du coup manqué la présentation complète de *Turbo Cup* de Loriciels, celle du *Temple of Flying Saucer* de Exxos/ Ere Informatique, le comparatif des versions Atari ST, Commodore 64, CPC et Spectrum de *Nebulus* ou de *Super Hang-on*, quarante previews exclusives venues tout droit d'Angleterre, le test de soixante imprimantes et le concours « Spécial Tilt d'or » qui permet de gagner cent soixante logiciels qui comptent parmi les meilleurs du monde, hé oui, faut suivre les copains) mais peu importait. (D'autant plus que le *Tilt bis* est toujours en vente, il suffit de le demander à son marchand). Son moral était revenu au beau fixe. Des chiffres. Il avait suffi de quelques chiffres pour lui redonner goût à l'existence. Près de 40 000 exemplaires vendus pour le premier *Tilt bis*. Uniquement en kiosques. Plus les abonnés. « Très fort » rugit Diabolik. Haldi freina aussi sec (c'est qu'il freinait sec...). « Hé cong ! se retourna Haldi, tu arrêtes de crier à tout bout de champ ou tu fais le trajet à pied jusqu'à l'aéroport. » Diabolik resta médusé. Cet accent, cette haleine fleurant bon le Jack Daniels. Ça ne pouvait être que lui. Gérard, car Ceccaldi, pardon, car c'était lui, vit qu'il était démasqué. Lui, le maître avant Dieu d'*Hebdogiciel*, était de retour. Diabolik n'en revenait pas. Mais très vite, le journaliste reprit le dessus. C'était le scoop. Il bondit sur son magnéto et enregistra la vérité, pleine et entière sur la naissance, la vie et la mort du journal qui avait fait hurler de rire dans les chaumines, pleurer de rage chez les gros gras grossistes... Ceccaldi, après des années de silence, avait besoin de raconter. Il parla ; longtemps. Diabolik, emporté par la magie du verbe et la chaleur de l'alcool perdait la notion du temps. Diabolik allait-il arriver à temps à l'aéroport ? Allait-il pouvoir publier l'interview exclusive de Gérard Ceccaldi dans le prochain *Tilt bis*, en vente dans tous les kiosques dès le mercredi 9 novembre ? Vous le saurez en lisant la suite de cette passionnante et incroyable saga intitulée le « véritable 'etou' de Diabolik Buste ». Ben oui, mon « ' » vient de me lâche', je n'y peux rien.

Jean-Michel Blottière

SOMMAIRE

N° 59

12 FORUM

Le courrier des lecteurs.

Vos informations, vos avis, vos grognements, vos félicitations, vos questions sur le journal, les machines, les logiciels.

16 TAM TAM SOFT

Concises mais précises,

les toutes dernières informations parvenues à la rédaction ou moissonnées sur le terrain par l'équipe de Tilt toujours à l'affût.

28 15/15

En avant-première :

Skate Ball sur Atari ST, un sport plus proche des jeux du cirque que des jeux olympiques, et Galactic Conqueror, un jeu



On l'appelle Skate Ball en France. Ce sera Skate War aux Etats-Unis.

d'aventure/action qui marque une évolution des produits Titus. Et puis un Kid's School pour les tout-petits, une Apple Expo qui marque la présence du futur et le point sur Amstrad d'aujourd'hui et de demain.

50 HITS

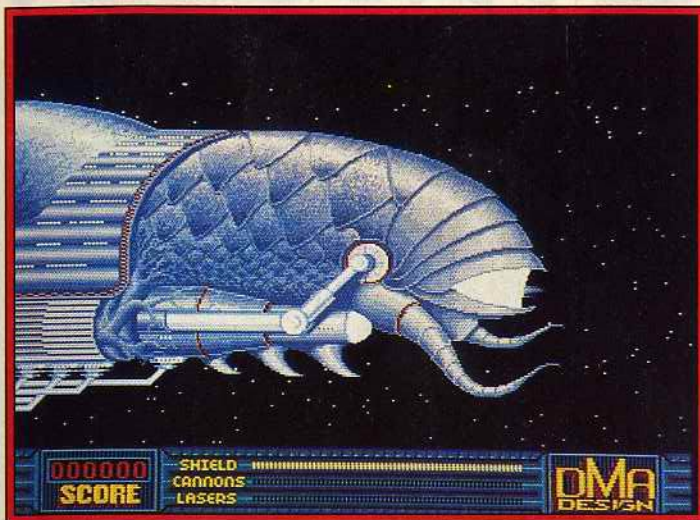
Un fantastique défi

forme la trame de Menace, sur Amiga : vous guerroyez seul contre une planète artificielle peuplée de créatures redoutables. Hawkeye, sur C 64, relate la résistance acharnée de quelques survivants face à des envahisseurs extra-terrestres. Les autres hits : Cybernoid sur Amiga, Skyfox II sur Amiga, C 64, compatibles PC, et Truck sur Atari ST.

64 ROLLING SOFTS

Denis Schulfuric fulmine :

« Les jeux tombent comme les feuilles mortes à l'automne et, dur travail, nous devons les ramasser à la main un par un pour présenter sur papier glacé le résultat de ce difficile labeur. A lire d'urgence ! »



Menace, un superbe jeu d'action sur Amiga. Un hit, bien sûr.

80 ACTUEL

La clé du donjon est dans le dragon.

Pour vous éviter de mourir dès les premiers pas dans un jeu de rôle, Tilt vous en expose les notions de base, vous signale les pièges à éviter et, en prime, vous dévoile quelques bonnes recettes.

86 DOSSIER

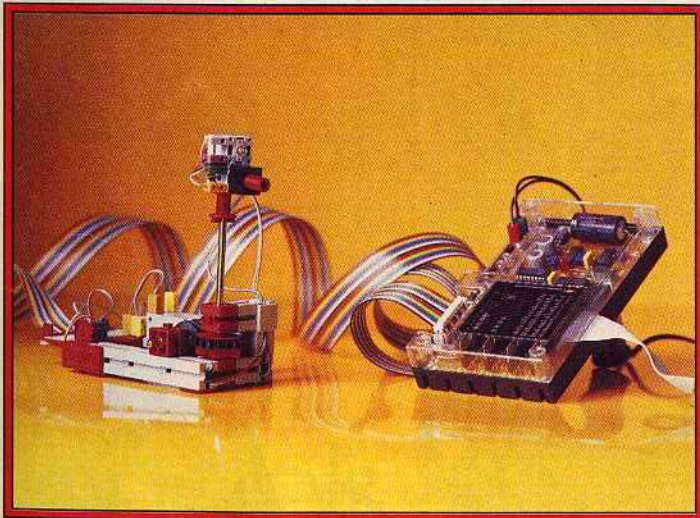
Destroy.

Avec les « Shoot-them-up », tout est bon pour éliminer l'ennemi : rafales de mitrilles, explosions de grenades, tirs de laser... Au prix de lourdes pertes, Tilt en a testé 37 !

98 CREATION

Ne me kit pas.

Le kit robotique permet de fabriquer des automates commandés par un ST, un PC, un Amstrad CPC ou un C 64. Synthé



Guidés par les micros, les robots envahissent Tilt.

Code des prix utilisé dans Tilt : A=jusqu'à 99 F, B=100 à 199 F, C=200 à 299 F, D=300 à 399 F, E=400 à 499 F, F=plus de 500 F.

Il fait parler votre PC. Le Video Digitiser met l'Archimedes à l'heure de la vidéo.

104 SOS AVENTURE

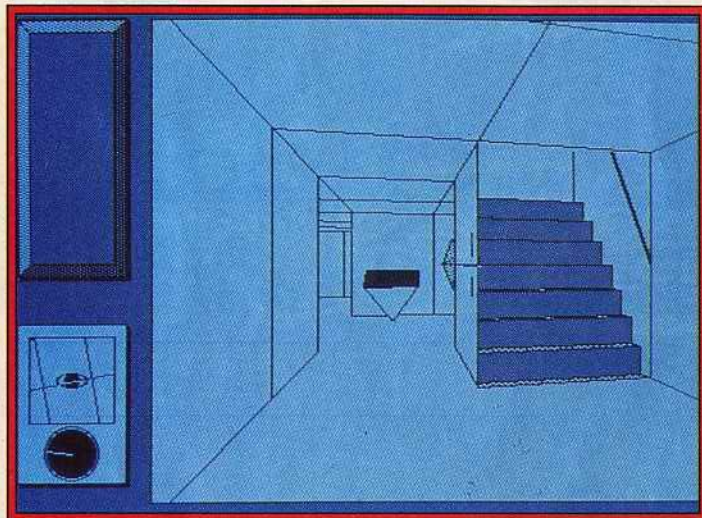
The Colony, un novateur sur Mac,

vous met face à la première forme de vie extra-terrestre jamais rencontrée par l'homme. Heroes of The Lance, sur ST, un « donjons et dragons » de bonne facture attendu depuis longtemps, tient ses promesses. Rocket Ranger, sur Amiga, mêle habilement aventure et voyage dans le temps.

114 MESSAGE IN A BOTTLE

Les jeux d'aventure sont souvent un enfer.

Vous échangez des trucs, des astuces, des combines pour survivre ou des renseignements primordiaux. Pour ceux qui res-



Graphismes et suspens assurés. Sur Mac, avec Colony.

tent bloqués dans une cabane fermée, dans un donjon hanté ou derrière une porte blindée.

120 SESAME

Break out : un super casse-briques sur ST.

Programmé en GFA Basic, son aspect « Arkanoid » flatte l'œil et sa vivacité met les nerfs à rude épreuve. Et toujours d'autres listings pour vos machines.

132 INDEX

Les logiciels testés dans ce numéro,

le numéro précédent et le numéro suivant.

133 PETITES ANNONCES

Achats, ventes, échanges,

clubs, adresses et bonnes affaires.

avec René Metge, en



PHOTOS ATARI



199 Frs*
toute version cassette

249 Frs*
toute version disquette

ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CPC
THOMSON
MO4-TO8-TO9+
C 64/128

SPECTRUM
IBM PC
AMSTRAD PC

OLIVETTI PC 4
THOMSON TO16

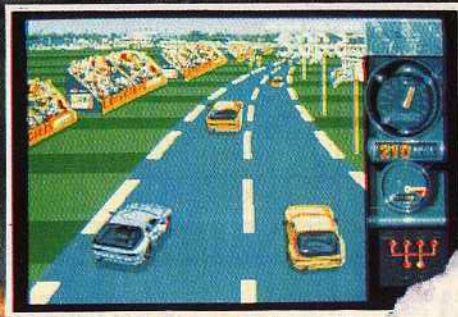
TANDY PC
et tous les
compatibles PC
disquettes 5 1/4
et 3 1/2

* Prix moyen constaté

RENÉ METGE
Paris-Dakar 1981 : 1^{er}
Touriste Trophy 1983 : 1^{er}
Paris-Dakar 1984 : 1^{er}
Paris-Dakar 1986 : 1^{er}
Turbo Cup Porsche : 1^{er}



trez dans la course !



"Avec ce superbe logiciel, j'ai éprouvé autant de plaisir que lors de mes courses au volant de ma Porsche LORICIELS.

Pilote toi aussi à travers ce jeu sur les meilleurs circuits de France, et comme moi, monte sur la plus haute marche du podium."

René Metzger



Sortie Nationale
28 OCTOBRE 1988

Turbo Cup



81 rue de la procession
92500 RUEIL MALMAISON
Tél. : (1) 47 52 11 33 + Télex 631748 F
DISTRIBUTION Tél. : (1) 47 52 18 18



N° 1 Français du jeu
pour micro-ordinateurs

CATALOGUE GRATUIT

LORICIELS · 81, rue de la Procession · 92500 RUEIL

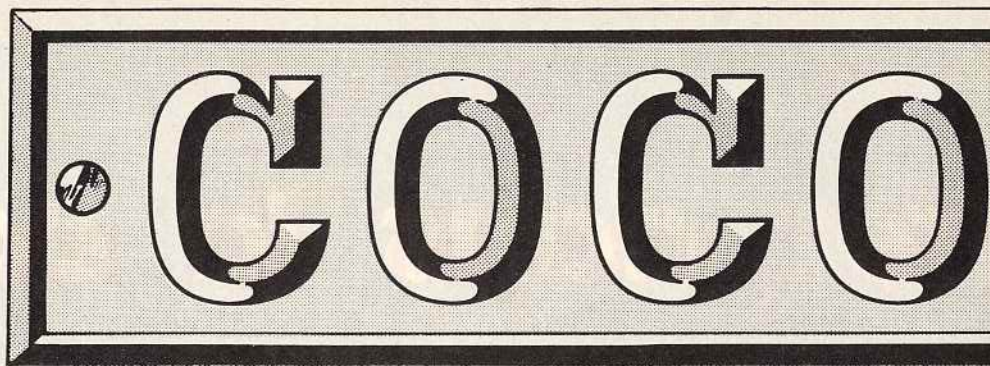
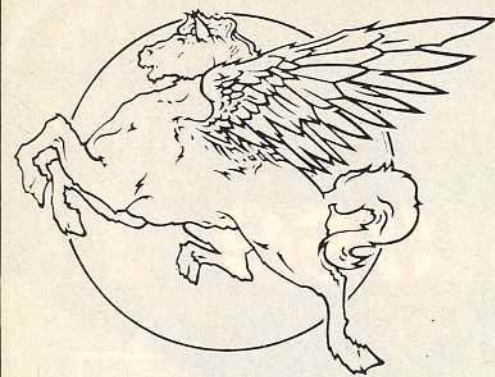
NOM

PRENOM

ADRESSE

ORDINATEUR

Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



IL Y A LES CLIENTS COCONUT...

IL Y A CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ÉTOILE

41, avenue de la Grande-Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine (Fermé le Lundi)

COCONUT RÉPUBLIQUE

13, boulevard Voltaire
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER

C. CIAL LE TRIANGLE NIV. BAS
34000 MONTPELLIER ☎ 67.58.58.88
(FERMÉ LE LUNDI)

AMSTRAD CPC	COMMODORE 64	SPECTRUM	PC 1512 & COMPATIBLES	ATARI 520/1040 STF
COMPILATIONS :	COMPILATIONS :	COMPILATIONS :		
TAITO COIN PO 139/199	TAITO COIN OP 125/165	LEADERBOARD PAR 3 175	ALTERNATIVE REALITY 245	ALBEDO 195
GOLD SILVER BRONZE 149/199	GOLD SILVER BRONZE 149/199	TAITO COIN OP 125	APOLLO 18 225	ALBUM EPYX 239
LEADERBOARD PAR 3 145/169	LEADERBOARD PAR 4 145/175	GOLD SILVER BRONZE 145	ALBUM UBI 275	ARMY MOVES 175
KARATE ACES 115/175	KARATE ACES 119/179	LES GEANTS D'ARCADE 120	ALBUM EPYX 195	ALIEN SYNDROME 185
COLLECTION KONAMI 110/180	COLLECTION KONAMI 110/189	TOP 10 COLLECTION 120	ACE 2 195	ARKANOID 2 185
TOP 10 COLLECTION 99/145	ARCADE ACTION 110/180	LES TRESORS DE U.S. GOLD 110	ARKANOID 190	ARKANOID 2 195
LES GEANTS D'ARCADE 110/190	LES GEANTS D'ARCADE 110/190	GAME, SET & MATCH 129	ANNALS OF ROME 290	BOMB JACK 225
GOLD HITS N.3 110/190	TOP TEN COLLECTION 99/145	GAME SET & MATCH 149	ANCIENT ART OF WAR 290	BIONIC COMMANDOS 185
GAME SET & MATCH 129/169	GAME, SET & MATCH 129/179	6 PACK VOL.3 95	ANCIENT ART OF WAR AT SEA 290	BEYOND THE ICE PALACE 185
GAME SET & MATCH 2 129/169	LES TRESORS D'US GOLD 115/179		B24 490	BUGGY BOY 185
ALBUM EPYX 89/189	ALBUM EPYX 99/149	ALTERNATIVE WORLD GAMES 95	BED LAM 225	BARD'S TALES 225
6 PACK VOL.3 95/145	6 PACK VOL.3 89/139	ALIEN SYNDROME 95	CORRUPTION 225	BARBARIAN (PSYNOVIS) 195
ALTERNATIVE WORLD GAMES 95/145	POWER CARTRIDGE 470 K	ARKANOID 2 95	CARRIER COMMAND 245	CARRIER COMMAND 220
ARTICFOX 145/195	AMERICAN CIVIL WAR 2 /249	BARBARIAN (PSYGNOSIS) 149	CALIFORNIA GAMES 195	CHESS (PSION) 295
ARKANOID 2 89/145	ARKANOID 2 95/145	BIONIC COMMANDO 95	CONFLICT IN VIETNAM 245	CHESSMASTER 2000 225
A.T.F 95/145	APOLLO 18 95/145	BUGGY BOY 95	CRUSADE IN EUROPE 290	D.T. OLYMPIC CHALLENGE 185
BARMAN 95/145	BATMAN 95/145	CALIFORNIA GAMES 95	CHUCK YEAGER FLIGHT ADVANCED 245	DONGEON MASTER 245
BARBARIAN 2 95/145	BARBARIAN 2 95/145	F 15 STRIKE EAGLE 120	COMMANDO 390	DEFENDER OF THE CROWN 269
BIONIC COMMANDO 95/145	BIONIC COMMANDO 95/145	GAME OVER 2 95	CHESSMASTER 2000 290	ELITE 225
BARD'S TALES 145/195	BEYOND THE ICE PALACE 95/145	GUERRILLA WAR 95	DOSSIER KHA 225	EXPLORA 345
BEYOND THE ICE PALACE 95/145	BARD'S TALES /195	G.B. AIR RALLY 120	DREAM WARRIOR 225	FOOTBALL MANAGER 2 245
BUBBLE BOBBLE 95/145	BARD'S TALE 2 /245	GAUNTLET 2 120	DECISION IN THE DESERT 290	FLIGHT SIMULATOR II NF 345
BASKET MASTER 89/145	BARD'S TALE 3 /245	GUNSHIP 120	DEFENDER OF THE CROWN 245	SCENERY EUROPE 245
BUGGY BOY 95/145	BASKET MASTER 89/145	INTERNATIONAL FOOTBALL 130	DESTROYER 215	GUERRILLA WAR 185
CHAMPIONSHIP SPRINT 95/145	BUGGY BOY 95/145	IKARI WARRIOR 95	FOOTBALL MANAGER 2 260	GHOST'N GOBELINS 185
CHARLIE CHAPLIN 95/145	BUBBLE BOBBLE 95/145	KARNOV 95	FLIGHT SIMULATOR V3 450	GAME OVER 2 185
CONSPIRATION 145/185	CORPORATION 95/145	LAST NINJA 2 140	SCENERY DISK 1 A 7 POUR FLIGHT SIM. 250	GOLDRUNNER 2 195
CRAZY CARS 129/159	CHESSMASTER 2000 120/195	LAST NINJA 89	I'UNITE 250	GAUNTLET 2 195
COMBAT SCHOOL 89/145	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 99/189	NIGHT RAIDER 95	SCENERY JAPAN 250	GUNSHIP 239
CALIFORNIA GAMES 89/139	COMBAT SHOOD 89/145	NIGELL MANSELL 95	SCENERY SAN FRANCISCO 250	HEROES OF THE LANCE 245
ELIMINATOR 95/139	CALIFORNIA GAMES 89/139	OLYMPIC CHALLENGE 120	SCENERY EUROPE 250	HOTSHOTS 185
ENDURO RACER 89/139	DEFENDER OF THE CROWN 149/189	OVERLANDER 95	GAUNTLET 245	INTERNATIONAL KARATE + 225
GAME OVER 2 89/129	FLIGHT SIMULATOR II. NF 490/590	OUT RUN 95	GUNSHIP 195	IKARI WARRIOR 195
GUERRILLA WAR 89/139	GAME OVER 2 89/129	PREDATOR 95	INDOOR SPORT 245	JET 395
GUNSHIP 180/239	GUERRILLA WAR 89/125	P.H.M. PEGASUS 95	IMPOSSIBLE MISSION 2 225	JEANNE D'ARC 280
G.B. AIR RALLY 95/145	GREAT GIANA SISTER 95/145	PLATOON 89	IKARI WARRIOR 245	L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 225
GUADALCANAL 95/145	GUADALCANAL 95/145	RAMBO 3 95	ICE HOCKEY 190	LEADERBOARD BIRDIE 225
GRYZOR 89/139	GUNSHIP 139/189	ROAD BLASTER 95	IMPACT 179	LEATHERNECK 225
GAUNTLET 2 95/145	GAUNTLET 2 95/145	RASTAN SAGA 95	JEANNE D'ARC 285	MENACE 245
HOTSHOTS 95/145	HAWKEYE 95/145	S.D.I. 95	JET 490	MAXI BOURSE 290
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145	KARNOV 95/145	SUPER HANG ON 95	LAST NINJA 420	MICRO SCRABBLE 295
KARNOV 95/145	LAST NINJA 2 125/145	SUPER SPRINT 95	L'ARCHE DU CPT BLOOD 249	MARBLE MADNESS 195
LAST NINJA 2 125/145	L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 95/145	SILENT SERVICE 120	MANHUNTER 325	MANOIR DE MORTVILLE 175
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 99/149	LORD OF CONQUEST 99/169	THE GAME WINTER EDT 95	MANHATTAN DEALERS 265	NIGHT RAIDER 185
MAXI BOURSE 145/195	LAST NINJA 99/145	TARGET RENEGADE 95	MINI PUT 245	OPERATION WOLF 185
MATA HARI 139/189	MINI PUT 120/169	VICTORY ROAD 95	MACH 3 215	OVERLANDER 225
MACH 3 129/179	MATCH DAY 2 95/145	VIRUS 95	MICRO SCRABBLE 290	OFF SHORE WARRIOR 249
MATCH DAY 2 89/149	OPERATION WOLF 95/145	1943 95	MECH BRIGADE 290	OPERATION JUPITER 225
NIGHT RAIDER 95/145	OLYMPIC CHALLENGE 95/145		NIGHT RAIDER 185	OBLITERATOR 225
OPERATION WOLF 95/145	OUT RUN 95/145	ATARI XL/XE	OLYMPIC CHALLENGE 195	OUT RUN 195
OFF SHORE WARRIOR 129/169	PREDATOR 95/145		OFF SHORE WARRIOR 245	PAPERBOY 185
OLYMPIC CHALLENGE 95/145	POWER AT SEA 99/169	C/D	PAPERBOY 295	POWERDROME 225
OVERLANDER 95/145	PLATOON 89/145	AIRWOLF 95/	PRESIDENT IS MISSING 290	PALADIN 275
OUT RUN 89/145	P.H.M. PEGASUS 99/145	AMERICAN ROAD RACE 85/	PC GOLD HITS N° 2 225	PLATOON 185
PHM PEGASUS 149/195	PIRATES 145/185	ACE OF ACES 99/149	PC GOLD HITS 195	QUESTRON 2 225
PIRATES /179	R. TYPE 95/145	ARKANOID 95/145	PLATOON 225	R TYPE 225
PLATOON 89/145	RAMBO 3 89/139	BASIL DETECTIVE 110/160	P.H.M. PEGASUS 295	RAMBO 3 185
ROBOCOP 89/139	ROAD BLASTER 95/145	CRUSADE IN EUROPE 120/169	PIRATES 225	S.D.I. (Activision) 185
RAMBO 3 89/139	S.D.I. 95/145	COLOSSUS CHESS 4.0 120/169	PC 1512 HITS 245	SUPER HANG ON 195
R TYPE 95/145	SUPERSKI 139/179	DAMBUSTERS 95/	POLICE QUEST 225	STARGLIDER 2 225
RASTAN 85/139	SINBAD /195	DECATHLON 95/	RAMBO 3 185	SUMMER OLYMPIADES 195
ROAD BLASTERS 89/139	SUMMER OLYMPIAD 95/145	GAUNTLET 95/145	RAMPAGE 290	SKRULL 245
RAMPAGE 95/145	SUBBATTLE 95/145	EUROPEAN SUPER SOCCER 140/195	SUMMER OLYMPIADES 290	STREET FIGHTER 245
S.D.I. 95/145	STREET FIGHTER 95/145	FOOTBALL MANAGER 95/	SARGON 3 295	SIDE WINDER 120
SAMURAI WARRIOR 89/139	SUPER HANG ON 95/145	FOOTBALLER OF THE YEAR 120/180	SKYFOX 2 245	SPITFIRE 40 185
STREET FIGHTER 95/145	SAMURAI WARRIOR 95/145	F 15 STRIKE EAGLE 120/169	STAR COMMAND 340	SUPER SKI 225
SPACE RACER 145/195	SPY VS SPY TRILOGY 95/169	LEADER BOARD 95/145	STELLAR CRUSADE 340	SPACE HARRIER 195
SPY VS SPY TRILOGY 95/145	SKYFOX 2 99/149	MIG ALLEY ACE 120/169	SPACE RACER 185	SPACE RACER 185
SUPER HANG ON 95/145	SUPER STAR SOCCER 95/180	MIRAX FORCE 110/169	SUBBATTLE 245	SUPER SPRINT 140
SUPERSTARS SOCCER 95/145	SUPER SPRINT 85/135	NINJA MASTER 69/	SPACE QUEST 2 350	THUNDERCATS 185
SUPER SPRINT 89/145	THE GAME WINTER 95/145	PRO GOLF 85/	SHANGAI 245	TEST DRIVE 295
SILENT SERVICE 95/145	THE 3 STOOGES /195	ROCKFORD 85/	SILENT SERVICE 225	THE HUNT FOR RED OCTOBER 225
THE GAME WINTER EDT 120/180	TARGET RENEGADE 95/145	RAMPAGE 120/180	THE GAME WINTER EDT 325	U.M.S. 225
THE TRAIN 115/185	THE TRAIN 99/149	SPACE SHUTTLE 85/	THE 3 STOOGES 295	VICTORY ROAD 185
THE HUNT FOR RED OCTOBER 145/195	TEST DRIVE 99/149	SPY VS SPY TRILOGY 120/180	THE HUNT FOR RED OCTOBER 225	VIRUS 195
TARGET RENEGADE 89/145	VICTORY ROAD 89/125	SOLO FLIGHT 2 120/169	TEST DRIVE 269	WHERE TIME STOOD STILL 185
THUNDERCATS 89/139	VINDICATOR 99/149	SILENT SERVICE 95/145	U.M.S. 225	WHIRLIGIG 185
VICTORY ROAD 89/139	WASTELAND /195	TUER N' EST PAS JOUER 110/169	ULTIMA 4 225	WARSHIP 290
VINDICATOR 95/145	WARGAME CONSTRUCTION SET /240	WINTER OLYMPIADE 88 120/180	ULTIMA 5 295	WINTER OLYMPIADE 88 195
WONDERBOY 89/139	1943 95/145		VICTORY ROAD 185	XENON 185
1943 95/145	19 PART ONE 95/145		WHERE TIME STOOD STILL 195	ZYNAPS 185
944 TURBO CUP 195/245			WINTER OLYMPIADE 88 195	1943 185
			3 D HELICOPTER 190	944 TURBO CUP 245

INTUT



**1er DISTRIBUTEUR DE LOGICIELS SUR PARIS
ET REGION PARISIENNE**

**HORAIRES D'OUVERTURE :
DU LUNDI AU SAMEDI
DE 10 H A 19 H**

AMIGA	APPLE 2	CONSOLE SEGA	CONSOLE NINTENDO	MATERIEL
ALBEDO 195	BARD'S TALE 250	CONSOLE SEGA :	CONSOLE DE BASE =	ATARI ST
ALIEN SYNDROME 225	BARD'S TALE 2 250	+ HANG ON	CONSOLE NINTENDO :	520 STF 3490
ARMY MOVES 220	BARD'S TALE 3 250	+ 2 MANETTES DE JEUX	+ SUPER MARIO BROS	520 STF + MONITEUR MONO 4490
BATTLE CHESS 325	COLONIAL CONQUEST 295	+ CABLE PERITEL 990	+ 2 MANETTES DE JEUX	520 STF + COULEUR SC1425 5490
BARBARIAN 2 245	CHUCK YEAGER FLIGHT ADV 245	CONSOLE SEGA :	+ CABLE PERITEL 990	1040 STF 4790
BOMJACK 245	CALIFORNIA GAMES' 350	+ PISTOLET PHASER	CONSOLE DE LUXE =	1040 STF + MONITEUR MONO 5990
BUGGY BOY 245	COMMANDO 350	+ MARKSMAN SHOOTING	CONSOLE DE BASE	1040 STF + COULEUR SC1425 7490
BOBBLE BUBBLE 195	CHESSMASTER 2000 250	+ TRAP SHOOTING	+ GYROMITE	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :
BARD'S TALES 225	DAMBUSTER 250	+ SAFARI HUNT	+ DUCK HUNT	SH205 DISQUE DUR 20 MEGA 4490
BARD'S TALES 2 290	DECISION IN THE DESERT 290	+ HANG ON	+ PISTOLET	CA 720 3" 5 DF 1490
CARRIER COMMAND 245	DESTROYER 195	+ 2 MANETTES DE JEUX	+ ROBOT 1890	CUMANA 3" 5 DF 1490
CHESSMASTER 2000 195	ECHELON 340	+ CABLE PERITEL 1390	PISTOLET 270	CUMANA 5" 1/4 1 MEGA 1990
CAPONE 285	FLIGHT SIMULATOR 2 430	PISTOLET PHASER +	ROBOT 420	MONITEURS :
CALIFORNIA GAMES 290	F15 STRIKE EAGLE 230	- MARKSMAN SHOOTING	JEUX :	MONOCHROME HR. SM124 1590
DONGEON MASTER 225	GAUNTLET 245	- TRAP SHOOTING	BALLOON FIGHT 260	COULEUR SC1425 2590
DESTROYER 225	IKARI WARRIOR 320	- SAFARI HUNT 449	CLU CLU LAND 260	COULEUR PHILIPS 8801 2490
DEFENDER OF THE CROWN 315	INFILTRATOR 2 250	JEUX :	DONKEY KONG 210	IMPRIMANTES :
EXPLORA 350	JET 430	AFTER BURNER 299	DONKEY KONG 3 210	ATARI SMM804 1990
FUSION 245	KARATE CHAMP 190	ALEX KIDD 299	EXCITEBIKE 310	LASER SLM804 11450 HT
FOOTBALL MANAGER 2 260	KING QUEST 3 390	ALEX KIDD 2 299	GOLF 260	STAR LC10 COMPLETE 2590
FERRARI FORMULA ONE 260	KARATEKA 320	ACTION FIGHTER 259	ICE CLIMBER 260	STAR LC10 7 COULEURS 2890
FLIGHT SIMULATOR 2 335	KUNG FU MASTER 190	ASTRO WARRIOR / PIT POT 259	KUNG FU 260	STAR LC 24/10 3990
SCENERY JAPAN 245	LEGACY OF THE ANCIENT 225	BANK PANIC 199	LEGEND OF ZELDA 395	DIVERS :
SCENERY EUROPE 245	MECH BRIGADE 350	BLACK BELT 259	METROID 360	CABLE IMPRIMANTE 150
GUERRILLA WAR 225	MARBLE MADNESS 225	CHOPFLIFTER 259	MACH RIDER 310	RUBAN ENCREUR NL10 79
G.B. AIR RALLY 195	PAPERBOY 290	ENDURO RACER 259	PUNCH OUT 360	RUBAN ENCREUR LC10 49
INTERNATIONAL KARATE +	PIRATES 350	FANTASIE ZONE 2 299	PINBALL 260	TAPIS SOURIS 75
INTERCEPTOR 245	PANZER STRIKE 295	FANTASIE ZONE 299	POPEYE 210	PROLONGATEUR JOYSTICK (20cm) 49
IKARI WARRIOR 225	P.H.M. PEGASUS 225	GLOBAL DEFENSE 259	PRO WRESTLING 310	AMIGA :
INDOOR SPORT 225	PHANTASIE 3 290	GREAT GOLF 259	RAD RACER 360	AMIGA 500 4490
JEANNE D'ARC 345	QUESTRON 2 245	GREAT FOOTBALL 259	SOCCER 260	A.500 + SUPERBASE + TEXCRAFT 4725
JET 450	SUPER BOULDERDASH 190	GREAT BASKETBALL 259	SLALOM 260	A.500 + MONITEUR 8801 6390
LEADERBOARD BIRDIE 295	SPACE QUEST 2 290	GREAT BASEBALL 259	SPIDERMAN 260	A.500 + MONITEUR 1084 7490
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE 185	SUBBATTLE SIM 290	GREAT VOLLEYBALL 259	WRECKING CREW 310	AMIGA 2000 11590
LEGEND OF SWORD 295	SOLO FLIGHT 240	GANGSTER TOWN 259	JEUX POUR PISTOLET :	A.2000 + MONITEUR 1084 14790
LE MANOIR DE MORTEVILLE 245	STARGLIDER 245	GHOST HOUSE 199	DUCK HUNT 310	MONITEUR COULEUR 1084 2990
LEATHERNECK 225	SILENT SERVICE 285	KUNG FU KID 259	HOGAN'S HALLEY 310	CABLE PERITEL 190
L'ARCHE DU CPT BLOOD 340	SUMMER GAMES 195	MISSILE DEFENSE 3D 299	WILD GUNMAN 310	LECTEUR 3" 5 CA880 1590
MENACE 225	SUMMER GAMES 2 195	MY HERO 199	JEUX POUR ROBOT :	JOYSTICKS :
MARBLE MADNESS 195	TEST DRIVE 225	OUT RUN 299	GYROMITE 360	QUICKJOY 2 89
OPERATION WOLF 245	THUNDERCHOPPER 245	PRO WRESTLING 259	STACK UP 360	QUICKJOY 3 129
OFF SHORE WARRIOR 245	TRIPLE PACK 190	QUARTET 259	DISQUETTES VIERGES	SPEEDKING KONIX 105
OBLITERATOR 245	ULTIMA 3 290	RESCUE & MISSION 259	DISQUETTES 3" 5	PRO 5005 159
PLATOON 225	ULTIMA 5 290	ROCKY 299	3" 5 SF/DD, LES 10 99	COMITES D'ENTREPRISE ET
POW 325	WINGS OGF FURY 275	SECRET COMMAND 259	3" 5 DF/DD, LES 10 120	ETUDIANTS, NOUS CONSULTER.
RAMBO 3 225	WASTELAND 250	SUPER TENNIS 199	BOITE DE RANGEMENT 40 DISO 99	RESERVATION ET DISPONIBILITES,
ROCKET RANGER 325	WORLD GAMES 250	SPACE HARRIER 299	BOITE DE RANGEMENT 150 DISO 150	TELEPHONEZ AU (1) 43.55.63.00
ROADWARS 195	WINTER GAMES 195	SHOOTING GALLERY 259	DISQUETTES 5" 1/4	SUPER PROMOTIONS
SUMMER OLYMPIADES 225	APPLE 2 GS	TEDDY BOY 199	5" 1/4 NEUTRES, LES 10 39	SUR LES LOGICIELS
STARGLIDER 2 225	ALIEN MIND 390	TRANSBOT 199	5" 1/4 SF/DD, LES 10 69	POUR THOMSON. LISTE SUR DEMANDE.
SUPERSKI 215	BARD'S TALES 420	THE NINJA 259	5" 1/4 DF/DD, LES 10 99	
SENTINEL 225	DEFENDER OF THE CROWN 345	WORLD SOCCER 259	BOITE DE RANGEMENT 50 DISO 99	
SCRABBLE DE LUXE 245	DESTROYER 350	WORLD GRAND PRIX 259	DISQUETTES 3" , LES 10 190	
SUMMER OLYMPIADE 225	GAUNTLET 290	WONDERBOY 259		
SKYFOX 2 195	ICE HOCKEY 295	ZAXXON 3D 299		
SPACE RACER 185	MINI PUT 295	ZILLION 259		
THUNDERCATS 245	MARBLE MADNESS 290	ZILLION 2 259		
TEST DRIVE 325	PIRATES 295	JOYSTICKS SEGA :		
ULTIMA 4 295	PAPERBOY 290	SPEED KING SEGA 180		
VICTORY ROAD 225	POLICE QUEST 290	CONTROL STICK 129		
VIRUS 195	SUBBATTLE SIMULATOR 340			
WHIRLIGIGS 185	THEXDER 290			
WINTER OLYMPIADE 88 195				
ZYNAPS 225				
1943 195				
944 TURBO CUP 245				

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

à adresser
exclusivement à :

COCONUT

13, bd Voltaire
75011 Paris



TI-59



NOM _____

ADRESSE _____

TÉL _____

Date d'expiration - / - Signature _____

TITRES _____

PRIX _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F

Précisez Cassettes Disk - TOTAL à payer

Règlement : je joins chèque bancaire C.C.P. mandat-lettre C.B.

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20F pour frais de remb);

PRÉCISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX.

ATARI ST ATARI XL/XE AMSTRAD CPC APPLE APPLE 2 GS

MACINTOSH AMIGA C64 SPECTRUM CPC ET COMPATIBLES

THE GREATEST ACTION PACKED JAMES BOND 007™ GAME EVER!

Goddam it boy! That darned Mister Bond bin at it agin'. He done and wrecked twelve o' my bran' noo po-lice cars, broke all da speed laws o' tha' county an' now he's causin' mayhem in that boat a' his! If ah ketch any o' yoo boy's or gals a' followin' his exam-ple now, you'se better be watchin' yo' ar@★.

Shee-oot!

Available
from
20 October
1988

Spectrum
CBM 64
Amstrad
Amiga
Atari ST

elite
Production

SOURCE CODE AND GAME FORMAT
COPYRIGHT © 1988
Elite Systems International Ltd.

IAN FLEMING'S

JAMES BOND 007

in

LIVE AND LET DIE THE COMPUTER GAME



D.M. PUBLICATIONS
Publication

Gun Symbol Logo © 1962 Danjaq SA and United Artists Company
© Eon Productions Ltd. Glidrose Publications Ltd. 1988

Ferry House, Lacy Road, Putney SW15 01-780 2224.



VOUS AVEZ DIT COQUILLE ?

Je trouve ton magazine intéressant et presque complet. Cependant, plusieurs erreurs se sont sûrement glissées par inadvertance dans le n° 57 du mois de septembre 1988. Dans la rubrique Forum, tu donnes la parole à tes lecteurs, mais tes réponses peuvent parfois être erronées. Tu annonces : « *Tilt* a d'ailleurs décidé de devenir bimensuel ». Quelle ne fut pas ma surprise en voyant cette phrase, alors que depuis le numéro de juillet, tu annonces que *Tilt* va devenir bihebdomadaire (toutes les deux semaines, et non tous les deux mois). Cette coquille (car j'espère que c'en est bien une) s'est glissée dans le milieu de la troisième colonne de la page 10.

A la page 105, tu écris : « Vous désirez publier vos programmes. Envoyez vos listings accompagnés d'un commentaire. Les listings publiés sont rémunérés entre 500 et 2 000 F. » Suffirait-il réellement d'envoyer à la rédaction un listing accompagné d'un commentaire digne des plus grands publicistes pour que ce listing (comportant, peut-être des erreurs) soit publié sans autre vérification ? Ou alors, faut-il envoyer aussi le programme sur support magnétique ?

Je serais aussi curieux de savoir si tu réponds, positivement ou négativement, à tout envoi de listing en vue d'être publié. Je tiens aussi à féliciter Jérôme Tesseyre pour ses qualités de dessinateur et d'illustrateur. A quand un nouveau Micro Jeux hors-série de *Tilt* ? Pourriez-vous aussi diffuser des listings pour les micros Thomson. Ces machines ne sont pas toujours désertées par leurs possesseurs et le nombre important de P.A. concernant la vente des Thomson est peut-être dû au manque de listings dans la presse spécialisée (seul *TEO* publie des listings pour micros

Thomson, et ce n'est pas normal). Bravo à tous, car *Tilt* est de grande qualité et il serait désolant qu'il disparaisse comme un certain HHHebdogiciel...

**Patrick Prémartin,
Aix-en-Provence**

1° Une publication paraissant toutes les deux semaines est qualifiée de bimensuelle. Un éventuel bihebdomadaire paraîtrait deux fois par semaine. L'annonce parue dans *Tilt* du mois de juillet n'employait pas ce terme, mais informait que *Tilt* paraîtrait désormais deux fois par mois. Un magazine paraissant tous les deux mois est un bimestriel.

2° Tu as raison, le petit encart de la page 105 était particulièrement mal rédigé. La réponse a été sévèrement puni : il a été privé de joystick pendant deux semaines ! En fait, il faut effectivement envoyer le programme sur disquette ou cassette. Nous ne pouvons pas retaper tous les listings que nous recevons ! Le commentaire (10/15 lignes) est indispensable pour que Juju (c'est lui qui teste les programmes) puisse travailler avec encore plus d'efficacité que de coutume. Le listing sur papier peut être joint à la disquette ou à la cassette, cela nous aide en nous donnant une idée de sa longueur.

Une dernière formalité, indispensable, reste à accomplir : ajouter nom et adresse — lisiblement écrits. Ensuite, il faut être patient. Tout le monde reçoit une réponse, positive ou négative. Il ne faut pas toutefois espérer qu'elle soit rapide. Les tests sont longs et seuls les meilleurs programmes sont sélectionnés.

Précisons que toutes les machines peuvent concourir : seule la qualité du programme fait la différence. En ce qui concerne Thomson, un grand programme a été publié dans le n° 58, ce qui devrait faire plaisir à tous les Thomsonistes, que nous savons nombreux.

Nous signalons par ailleurs à ceux qui s'en plaindraient que si nous ne publions pas de programmes pour Amiga, c'est que nous n'en recevons pas. Avis aux amateurs ! Ce manque de programmes spécifiques à certaines machines renvoie d'ailleurs à une date ultérieure et indéterminée la publication d'un éventuel Micro Jeux.

PENSEZ AU PC !

Je lis ton magazine depuis maintenant deux ans et je le trouve génial, surtout sous sa nouvelle forme. Bon, venons-en au fait ! Je possède un PC/AT muni d'un disque dur 20 Mo et d'une carte graphique EGA fonctionnant aussi en CGA et MDA. Je trouve que tu ne parles pas (ou presque) de ses super logiciels. En effet, un certain nombre de programmes ludiques sur PC ont les mêmes performances graphiques que des Atari 520 ST ou encore mieux, que des Amiga. Grâce à leur carte graphique EGA ou VGA. Par exemple *Deluxe Paint II* ou *Thexden*, *The Guild of Thieves*.

Il est vrai qu'en mode CGA, la qualité des programmes est bien moins bonne (320 x 200 pixels). Plus de programmes pour PC dans ton journal ne ferait, je le pense, qu'améliorer les rubriques, à la joie des utilisateurs.

**Denis Castellvi
Salon-de-Provence**

Il faut bien reconnaître que les joueurs sur PC sont souvent délaissés. La faute en revient bien souvent, quoiqu'indirectement, aux éditeurs de logiciels. Ils sortent leurs jeux d'abord sur Atari ST ou Amiga pour ne les adapter que plus tard sur votre machine favorite. Lorsqu'ils nous parviennent — et s'ils sont bons — ils ont déjà fait l'objet d'une critique élaborée. Dans le meilleur des cas, ils ne sont alors traités que dans les *Rolling Softs*. Le vent tourne malgré tout et l'on voit apparaître des jeux simultanément sur toutes les machines. Il en est même qui sont réservés exclusivement au PC. *Tilt* se met donc peu à peu à l'heure des PC. C'est ainsi que vous avez pu voir en long et en large dans les derniers numéros : *Ultima I*, *Flight Simulator III*, *The President is Missing*, *Tetris*, etc. On vous réserve aussi pour nos prochaines éditions des super tests sur — entre autres — *ManHunter*, *Sentinel Worlds* et le tant attendu *Iron Lord*. Alors, heurte ?

DÉCEPTION

J'ai ouvert le *Tilt* de septembre. On nous avait promis une agréable surprise pour la rentrée mais, en lisant ce journal, on est énormément déçu en plusieurs points :

— Changer le nom des rubri-

ques : est-ce pour perdre des habitués ou pour donner l'illusion de faire du neuf avec du vieux ? La présentation (que ce soit celle du sommaire ou des ex-Tubes) donne l'impression d'un méli-mélo saisissant. La présentation précédente était beaucoup plus claire.

— La suppression d'une des rubriques préférées des lecteurs (voir résultat du questionnaire). Je parle de *Cher Tilt*.

— On va jusqu'à noter un programme par zéro ! A.B. était-il ivre ou sujet à une dépression nerveuse ce jour-là ? Si *Shackled* vaut zéro, que dire des programmes de *Sésame* ? Quant au rapport qualité/prix... En effet *Tilt* a perdu plus de trente pages sans que le prix subisse une baisse ! Ce n'est donc pas la peine de sortir deux numéros par mois pour une telle baisse de qualité. Toutefois, le nouveau *Tilt* comporte un « plus » intéressant : la plus grande présence, la taille agrandie et la meilleure qualité des photos d'écran. Je souhaiterais que cette lettre soit publiée (mais le peut-elle avec la disparition de *Cher Tilt* ?), car elle devrait refléter le point de vue de nombreux lecteurs.

Un abonné

Chacun voit midi à sa porte et si — ne le cachons pas — vous êtes quelques-uns à ne pas apprécier la nouvelle formule de *Tilt*, vous êtes bien plus nombreux à nous faire part de votre satisfaction. Aussi n'entre-t-il pas dans nos intentions de commenter vos critiques concernant le sommaire ou les *Rolling Softs* (ex Tubes). D'autres sont d'un avis différent.

Quant à « *Cher Tilt* », vous pouvez constater que sa « disparition » ne correspond en fait qu'à un changement de titre. La rubrique se nomme désormais « *Forum* ». Cette modification est le symbole de notre volonté d'y insuffler une plus grande participation des lecteurs. Pour le reste, la parole est maintenant à *Acidric Briztou* :

« Il est évident qu'un *Sésame* proposé dans le cadre d'une revue et dont le coût est minime ne peut être comparé à un programme commercial vendu au moins 80 F et souvent plus de 200 ! Celui qui ne peut comprendre cela... Quant à ma dépression nerveuse ou mon éventuelle ivresse, sachez cher lecteur, qu'il en faut plus pour déstabiliser *Acidric Briztou* ! »

FERNANDEZ
MUST
DIE

Disponible sur Atari ST
Amiga - C 64 - Amstrad
Spectrum.



Photo d'écran
sur Atari ST

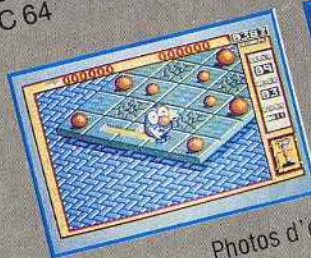


Photo d'écran
sur Amstrad

BOMBAY!



Disponible sur Atari ST - Amiga
C 64




Photos d'écran sur Amiga

FOXY Fights Back



Disponible sur C 64 - Spectrum

Disponible dans les FNAC  et dans les meilleurs points de vente.

Distribué par



1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



PITIÉ POUR THOMSON...

En cette aube de rentrée, je prends la plume pour vous adresser mes félicitations à propos de la nouvelle formule de *Tilt*, présentation qui me rappelle un peu celle d'un de vos concurrents. Possesseur d'un MO5 et d'un 520 ST, je vous donne quelques-unes de mes opinions : à propos des Thomson, quand arrêterez-vous les refrains du genre : « son affreux, machine oblige » ou « animation saccadée rappelant le ZX 81 » ? Sachez que si les jeux sur Thomson sont mauvais, la faute en revient aux programmeurs. J'ai adoré les deux morceaux de *Sapiens* et les musiques de *Mandragore*, *Sortilège*, etc. *The Way of the Tiger* ou *Arkanoid* possèdent des animations coulées et rapides. Quant au graphisme, si je cite *Les Passagers du Vent*, je mettrai sûrement d'accord tous ceux qui apprécient les excellents graphismes. Tout cela pour vous dire qu'il n'y a pas de mauvaise machine, seulement des programmeurs paresseux.

D'autre part, vous dites : « il est dommage que la ludothèque des Thomson se réduise de plus en plus ». Pouvez-vous me dire quelles sont les firmes s'intéressant aux Thomson ? Loricels, Infogrames, FIL et quelques autres, tous des français ? Pas étonnant que les jeux soient rares. Rares, mais de bonne qualité. Il suffit de voir *Space Racer*, *Bobo*, *Iznogoud*, *La Marque jaune*, etc. En somme, hausse de qualité par rapport à la quantité. Affaire à suivre !

A propos du ST, excellente machine, mais qui manque de souplesse (on ne peut pas tout avoir !) : je ne polémiquerai pas sur la bataille ST/Amiga ni sur le piratage, deux sujets qui alimentent beaucoup trop le courrier. A propos de *Tilt*, je regrette beaucoup Pépé Louis et sa critique, ô combien féroce, de la micro. Reviendra-t-il ? A propos du dossier « La micro est-elle sexiste ? », vous citez de nombreux jeux dont la vedette est un homme, mais les principales vedettes de jeux comme *Légende* (FIL), *Vixen* et *les Passagers du Vent* sont des héroïnes positives. Le débat continue. Enfin, pour clore cette lettre, je vous dirai qu'en un an de lecture de *Tilt*, je me serai familiarisé

avec le monde de l'informatique, domaine qui, jusqu'ici, m'avait paru très brumeux.

**Jean-Marie Jonqua,
Montboyer**

Merci pour ces appréciations dont tout le monde tirera le meilleur profit. Quant à Pépé Louis, subissant l'influence de mauvais conseillers, parmi lesquels un certain chanoine Kir, il a pris une autre voie dont nous espérons bien le détourner un jour. Pour l'attirer, nous avons commencé à accumuler les bouteilles de crème de cassis.

VIRUS REPETITUS

Réponse à Vincent Pennel dans le Forum du n° 57 : que monsieur Pennel se fasse passer pour un spécialiste de l'Amiga ne me dérange pas. Simple-ment, en parcourant sa lettre, je me suis dit qu'il pourrait faire preuve d'un peu plus d'humilité. J'ai aussi pensé que *Tilt* était assez courageux de publier un texte dans lequel il se fait tant insulter. L'avantage pour vous (*Tilt*), c'est que vous avez pu répondre tout de suite. Alors je voudrais à mon tour répondre à « Vincent la Science Infuse », puisqu'il dit que ma lettre sur les virus (*Tilt* n° 55) est remplie d'erreurs techniques et de contresens ». Pour ma part, en relisant mon courrier, je n'ai vu qu'une erreur (mises à part les coquilles que tout possesseur d'Amiga aura su rectifier) : pour détecter le SCA, il faut lire le secteur 1 au lieu de la piste 1. D'autre part, il dit que six virus existent actuellement sur Amiga et moi, pauvre bougre, je n'en connaissais que deux ! Il faut savoir que j'ai envoyé ma lettre il y a près de cinq mois et que beaucoup de ces nouveaux virus ne sont en fait que des dérivés des deux premiers. Il est en effet très facile de changer le texte du SCA pour créer son propre virus.

La prolifération des virus a entraîné un nouveau phénomène : la guerre des antivirus. Ces derniers sont des programmes qui restent en mémoire (après reset) et qui vous préviennent lorsque vous insérez une disquette infestée. Mais si un antivirus était déjà en place, un orgueilleux message du genre « My antivirus is better » apparaît et l'Amiga est bloqué. Plus grave encore : les antivirus de certains groupes ont la faculté de se reproduire (de la même

manière que les virus). Ils deviennent donc eux-mêmes des virus.

Pour conclure, je voudrais tout de même dire à ceux qui envisagent l'achat d'un Amiga et que les virus feraient hésiter, que tout cela est plus un jeu qu'une grave épidémie. Certains en font même la collection !

Michel Mouret, Taverny

Nous voilà rassurés.

GRAPHISTE SUR ST

J'ai fait quelques dessins sur Atari ST à l'aide de *Spectrum 512*. Comment faire pour les enregistrer sur une disquette (ils sont dans le programme de *Spectrum 512*) ? Et je voudrais savoir ce qu'on gagne à être le graphiste du mois.

Casal Anthony, Santes

L'opération de sauvegarde est relativement simple. Suivez le guide. Vous avez chargé Spectrum 512 et avez votre beau dessin à l'écran. Munissez-vous d'une disquette vierge que vous aurez formatée au préalable. Ôtez la disquette programme du drive et remplacez-la par la disquette vierge. Allez placer votre flèche sur l'icône intitulée SAUV (SAVE dans les versions anglaises). Cliquez avec le bouton de gauche de la souris. Une fenêtre s'ouvre. Ecrivez alors le nom que vous voulez donner à votre dessin. Une extension (.SPC) s'y ajoute automatiquement. Validez et c'est fini.

Pour récupérer votre dessin, il faut effectuer la même opération, mais en cliquant sur l'icône CHAR (LOAD en anglais). Vous cliquez alors le nom de votre dessin, et normalement, il doit réapparaître. Le graphiste du mois gagne l'honneur et la gloire de voir son dessin publié dans Tilt, et très bientôt un stylo calculatrice Tilt.

A PROPOS DE FS II

Vous n'avez pas mentionné dans vos récents articles sur *Flight Simulator II* qu'il existe deux versions de « Scenery disk » (disquette de région). La première version date de 1985. Elle concerne les disquettes de 1 à 7. Très pauvre en détails cette version est monotone, austère. La version de 1987 est, par contre, beaucoup plus soignée. On voit des gratte-ciel, des îles apparaître. La documentation qui accompagne les disquettes de cette version est

également plus complète. Le problème est que, pour cette version récente, seule la disquette n° 7 est disponible en France. Surtout, les deux versions sont vendus sous le même emballage et au même prix ! En achetant une disquette de 1985, c'est comme si j'achetais un *Tilt* de deux ans d'âge ! Puis, comme vous dites, ça n'a aucun intérêt. Le hic, c'est que ces « Scenery disk » sont vendues à 250 F ! Je souhaiterais vivement que mon information soit divulguée d'une manière ou d'une autre dans l'un des prochains *Tilt*. Je pense que *Flight Simulator* est un programme suffisamment célèbre et connu du public pour que ceci ne passe pas inaperçu. Côté distributeurs et revendeurs, on affirme ne pas connaître le fait qu'il existe plusieurs versions. Quand apprendront-ils leur métier ? Moi, je refuse de combler le déficit américain en achetant des produits périmés.

René Pourvanlez, Roubaix

BRAVO, CONG !

Cher Tonton Tilt, cong. Oh fada cong !, je trouve que ton canard devient de mieux en mieux, cong, et que ta formule bimensuelle, cong, eh bien, c'est une réussite ! C'est sûr, cong, maintenant, je ne gaspillerai plus tous mes sous, si difficilement acquis, cong, pour acheter un de vos concurrents (G ? n ? r ? t ? o ? 4). En effet, cong, avec ta nouvelle formule, eh beh peuchère, tu l'escagasses. Bon, parlons sérieusement cong, je t'écris pour te faire une suggestion, cong. Ne pourrais-tu pas, un jour, faire un dossier sur la rédaction de *Tilt*, montrer aux lecteurs tes locaux, tes journalistes, etc. (cong) ? Ah ! aussi, ne serait-il pas possible de faire quelques concours, histoire de faire gagner une dizaine de logiciels à tes bons et loyaux lecteurs, cong ? Il y a longtemps aussi qu'une question, cong, me poursuit depuis ma plus tendre enfance « Tiltique » : avec quoi Jérôme Tesseyre fait-il ses fabuleuses illustrations, cong, (prévois quelques glaçons pour lui refroidir la tête et les chevilles !) et est-ce qu'il a un quelconque rapport avec les sirops du même nom, cong ? Je possède un Atari ST et je suis convaincu, cong, que l'Amiga est plus performant, mais peuchère, je l'aime bien mon petit Atari !

PS : Ne serait-il pas possible de faire des disquettes remplies de merveilleux gribouillages du Maître suprême J. Tesseyre le bien nommé.

Fred Devaux, Marseille

Eh ben, mon neveu, on en est tout retourné ! L'idée de faire un reportage sur la rédaction de Tilt est excellente et seule notre modestie naturelle nous a arrêté jusqu'ici. Mais si votre demande fait de nombreux émules, peut-être y songerons-nous. Des concours, il en existe sur le Minitel (3615 Tilt) depuis un certain temps déjà. Mais votre suggestion n'est pas tombée dans l'oreille de sourds. Pour le matériel utilisé par Jérôme Tesseyre, reportez-vous à la lettre suivante et au dossier paru dans Tilt 58 bis (page 68 et suivantes). Votre proposition de faire éditer des disquettes contenant les œuvres du Maître va lui être soumise.

PS: Jérôme Tesseyre affirme qu'il n'a rien à voir avec les sirops homonymes, cong.

FAN DE J.T.

Ex-possesseur d'un Atari et futur possesseur d'un Amiga, j'aimerais savoir si *Iron Lord* et *Rocket Ranger* sortiront un jour et si on prévoit une adaptation de *R-Type* sur Amiga... Je suis un fan de Jérôme Tesseyre. Quelle est sa bécane de travail ? Pourquoi, s'il fait de si beaux dessins, n'en fait-il pas pour des jeux ? Je tiens aussi à vous féliciter. Votre journal est le plus, le mieux, le bien, le mégaplus... Bref, longue vie à Tilt !

Vincent Faissard, Bastia

Iron Lord va sortir incessamment, nous a-t-on dit. Rocket Ranger est déjà dans les boutiques. Une version de R-Type pour Amiga est bien en cours d'élaboration. Mais un « clone » de ce jeu d'action existe d'ores et déjà : Katakis. Jérôme Tesseyre, rougissant de plaisir sous l'avalanche de compliments, nous a communiqué les renseignements demandés. Il travaille avec le logiciel Everest, développé par Imaciél, sur un PC 4000, un compatible PC équipé d'une super carte graphique qui permet de travailler avec seize millions de couleurs simultanément ! Il serait tout à fait prêt à faire des dessins pour des jeux, mais, assez étonnamment, on ne le lui a pas encore proposé. Qu'on se le dise !

PC 2 OU 520 STF

Possesseur d'un TO7-70, je désire changer de machine en faveur d'un Atari. Plusieurs de mes amis possèdent des 520 STF et en sont très satisfaits. Mais mes parents préfèrent le PC2 avec disque dur. Je me pose pas mal de questions : Le PC2 a-t-il au minimum les mêmes caractéristiques graphiques, musicales, etc. que le 520 STF ? Si j'opte pour le PC2, pour faire des échanges, je serai obligé d'acheter un drive 3 pouces 1/2. Quel est celui qui a le meilleur rapport qualité/prix ? D'autre part, pour une application semi-professionnelle ou estudiantine, la différence de prix est-elle justifiée ? Quels sont les atouts du PC2 ? Aussi, quelle adaptation faut-il faire pour utiliser avec ces deux modèles l'imprimante Thomson PR 90-600 ?

Je suis un lecteur assidu et votre nouvelle formule est très bonne. A part cela, un petit reproche : votre rubrique 15/15 (previews) est trop réduite à mon goût. Enfin, il en faut pour tout le monde... Longue vie à Tilt.

Régis Bondrole

Le rapport qualité/prix des micros dépend des qualités demandées. Pour des applications semi-professionnelles ou « estudiantines », le PC2 n'est pas un mauvais choix puisque l'Education nationale de même que les entreprises se sont équipées de compatibles PC. Vous avez l'assurance d'une compatibilité entre les divers matériels. Le 520 STF, de son côté, n'est pas une mauvaise machine. Les programmes semi-pros du style traitement de texte y sont même plus agréables à utiliser. Il est en outre (et c'est ce qui vous attire, petit coquin !) doté d'un grand nombre de jeux. Mais la comparaison des machines nous entraînerait dans un (trop) long débat.

D'autre part, il n'est pas nécessaire d'acheter un drive 3"1/2 pour le PC2 : vous ne pourrez pas échanger vos programmes avec le ST de votre copain. Les deux machines sont incompatibles. Quant à l'imprimante Thomson, il vous faudra malheureusement vous en séparer. Comme elle est équipée d'une ROM spécifique, elle ne pourra vous servir qu'à faire du listing de programmes.



Présent à AMSTRAD EXPO
Stands H 10/26/28/45 G 34

37 bis Av. Gambetta
75020 PARIS
Tél : 43 49 20 40

Achetez tranquillement, nous remboursons la différence *

UN SERVICE GAGNANT



PRESENTS A AMSTRAD EXPO

FORMATION

LE SERVICE

Formation directe sur Minitel
Catalogue : 4500 références
Dictionnaire Informatique
Infos techniques, bases de données, messagerie, boîte aux lettres
Formation spécifique pour chaque produit
L'accueil et les suggestions client

LES PRIX

Nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher ailleurs pendant 15 jours suivant l'achat et vous offrons un logiciel
La carte de fidélité (-2%)
Les remises surprise (-5% à 25%)

LES NOCTURNES

Nocturne le mardi soir jusqu'à 22h, afin de permettre à vos enfants de vous accompagner

- Formation sur produits standards
- Formation minute : Sans obligation d'achat, un service de formation pour 4F la minute
Fini les docs Incompréhensibles
Fini les configurations obscures
Vous venez, vous questionnez, vous comprenez...
- Ecole : Toute l'année, école Informatique RS pour enfants, 2 ou 4h/semaine, 50F/h...Contactez-nous.
- Cours du soir : Toute l'année, 2 ou 4 h/semaine, 50/h.

RADIO

Rejoignez-nous sur les ondes de la Radio ICI et MAINTENANT, tous les samedis de 14h à 16h sur 93.1 FM et vous aurez la parole !

LE CONCOURS

Participez à notre grand Concours :
Information sur RSTEL
Gagnez un voyage, un ordinateur, des imprimantes, des logiciels...

* Pour être performants, nous remboursons la différence si vous trouvez moins cher ailleurs pendant les 15 jours suivant l'achat et vous offrons un logiciel.

Vite

La console NEC PC-Engine est une véritable réussite. Depuis son introduction sur le marché japonais (en octobre 1987), 700 000 unités ont trouvé acquéreurs et environ 2,2 millions de cartouches ont été vendues. Son fabricant a de quoi être satisfait... Toutefois, il ne compte pas en rester là comme le montre la venue d'un lecteur de CD Rom pour le PC-Engine. Commercialisé à 60 000 yens (environ 3500 francs), le CDR 30 est avant tout destiné à apporter une mémoire de masse que les développeurs utilisent pour le stockage de musique haute fidélité et autres données gourmandes en mémoire. D'ores et déjà, une vingtaine d'éditeurs ont reçu l'agrément de NEC pour la réalisation de programmes utilisant ce périphérique. D'autre part, ce lecteur de CD Rom peut être utilisé en tant que lecteur portable de Compact Disc classique. Cet élément risque de devenir l'un des arguments choc du PC-Engine, notamment sur le marché américain. En effet, NEC annonce le lancement de cette console aux U.S.A pour le début 89. Nintendo et Sega n'ont qu'à bien se tenir... De leur côté, les Européens doivent prendre leur mal en patience car NEC n'a toujours pas fait mention de la venue du PC-Engine en Europe. Si vous êtes impatient de vous procurer cette console, vous pouvez toutefois vous adresser à une société implantée à München (Munich) et Nürnberg (Nuremberg) en RFA : GamesWorld. Elle propose cette console à 499 Marks, soit environ 1700 de nos francs. Une dizaine de cartouches sont disponibles. Elles coûtent 99 ou 89 Marks (350 ou 310 F), selon le titre choisi. Les prix sont donc assez élevés mais, compte tenu de la qualité du PC-Engine et des jeux qu'il propose, ils s'avèrent finalement intéressants. Seule ombre au tableau : cette importation se faisant en dehors des réseaux NEC habituels, nous ne savons pas de quelle manière est assuré le service après vente... Pour plus d'informations, contactez :

GamesWorld
Versand und Verkauf
Landsbergerstr. 135
8000 München
RFA
ou
GamesWorld
Verkauf
Jakobsplatz 2
8500 Nürnberg
RFA

Aïe, aïe, aïe

Une regrettable erreur de typographie a entaché - par deux fois ! - le dossier consacré aux imprimantes et publié dans Tilt Bis n°58. Celle-ci porte sur les codes de transmission (pages 50 et 51), il vous fallait lire 255 au lieu de 225. Beaucoup d'entre vous auront rectifié d'eux-mêmes. Le rédacteur de l'article, craignant le flot d'injures, s'est retiré dans un monastère. En attendant que l'affaire se tasse...

A voir!

Fruit du travail d'une équipe constituée de quatre programmeurs et graphistes, F16 Combat Pilot est la dernière production de Digital Integration. Ce simulateur de combat aérien dont la venue est attendue sur ST, PC et C 64 est, aux dires de ses concepteurs, l'un des plus réalistes qui soient! Selon Digital Integration, le chef de projet qui s'est occupé de la réalisation de ce programme s'est entretenu avec un pilote de F 16 afin de vérifier divers détails... Reste à savoir si cela a porté ses fruits!

Micro 88: le bilan

Les organisateurs de Micro 88 dont nous vous avons récemment parlé (voir 15/15 Tilt n°58 bis, page 10) annoncent que 50 758 visiteurs se sont rendus au Parc des expositions du Bourget afin de visiter ce salon. La prochaine édition de cette exposition se déroulera du 9 au 13 octobre 1989 au CNIT Paris-La Défense. Elle se nommera Micro 89.

Pour mémoire

Amstrad annonce une prise de participation d'importance dans la société américaine Micron Technology qui fabrique des circuits mémoire. La firme d'Alan Michael Sugar entre à hauteur de 9% dans le capital de cette entreprise d'outre-Atlantique afin d'obtenir une certaine régularité d'approvisionnement en circuits mémoire vive de type DRAM. Cela ne lie pas Amstrad à la société Micron puisque le leader britannique de la micro de loisir peut si elle le désire s'approvisionner auprès d'autres sources. Cette opération est d'importance (450 millions de F). Elle confirme la bonne santé d'Amstrad dont le bénéfice avant impôts s'élève à 160,4 millions de livres sterling (environ 1,6 milliard de francs) pour l'exercice qui s'est clos au 30 juin 1988. La filiale française annonce elle un CA en progression de 37% sur 87-88 par rapport à l'année précédente. Il s'établit à un peu plus de 1,2 milliard de francs.

Dompub

Les programmes du domaine public existent aussi sur Archimedes! Ainsi AIM, un logiciel de création graphique d'origine allemande déjà connu sur Atari ST, a été adapté sur le nouvel Acorn. Il est disponible chez les revendeurs germaniques proposant l'Archimedes et ne devrait pas tarder à arriver chez nous.

PC et sons

Les IBM PC et autres ordinateurs compatibles sont connus pour leurs médiocres performances en matière musicale. Certes, il existe diverses cartes d'extension mais aucune n'a réussi à tirer son épingle du jeu. Cela risque de changer à terme. La société américaine AD Lib annonce que sa carte musicale onze voies est soutenue par divers éditeurs d'outre-Atlantique. Ainsi, les King's Quest IV, Space Quest III, Police Quest II, Leisure Suit Larry II de Sierra On Line exploitent les performances de cette carte. Des éditeurs tels que Microprose, Electronic Arts ou Epyx devraient supporter la carte Ad Lib et proposer des logiciels qui l'exploitent. Si ce phénomène venait à s'étendre, nul doute que le PC aurait alors un standard musical. Le prix de cette extension est de 195 dollars américains (environ 1300 F). C'est encore un peu élevé mais gageons que si cette carte tend à se répandre les industriels du Sud Est asiatique spécialisés dans la fabrication de cartes à prix cassés seront une fois encore présents pour oeuvrer dans le sens d'une baisse des prix de cartes compatibles...

Lire...

Les éditions PSI connues de tous les amateurs de micros pour leurs livres sur divers ordinateurs, lancent les Infoguides. De couleur verte et au format poche, ces outils de référence se veulent les plus pratiques possible. Les trois premiers de la série recouvrent MS-Dos pour le premier, Turbo Pascal et Turbo C pour les deux autres. Ils abordent les problèmes courants posés par l'utilisation de ces programmes. Evidemment, ils ne sont pas exhaustifs du fait d'une pagination limitée (entre 120 et 160 pages) mais tel n'est pas leur but. Il s'agit d'une série d'ouvrages réellement utiles dont le prix est assez modéré: 68 F l'exemplaire. Cedric Nathan s'oriente vers des ouvrages comparables: les MémoMac. Cette collection propose actuellement des aides mémoire pour Excel et Word mais devrait prochainement s'enrichir.

Microprose: à la folie!

Microprose, une fois de plus, crée l'événement! Des milliers de fanatiques en délire se sont rués en masse chez un célèbre revendeur parisien pour s'affronter sur Gunship version ST. Le but du concours était simple: faire le maximum de points en quinze minutes sur le simulateur de pilotage d'hélicoptère le plus infernal de l'année. Après des éliminatoires sanglantes, les finalistes se sont lancés dans l'ultime combat. Grand vainqueur du mercredi 5 octobre: Johnny Destroy Jr, avec 510 points. Il remporte un Sound Master splendide. David X, avec 410 points gagne des softs et un joystick. Jonathan Y, qui avait été premier aux éliminatoires, se fit descendre très rapidement par un hélicoptère imprévu, mais fut cependant troisième et remporta un logiciel. Samedi 8 octobre, reprise des hostilités. Premier, le Baron Rouge, second Gilles Limonta, dit Wolf Patrol, troisième, Cyril Haccoun qui ont remporté également un Sound Master, des softs, des manettes...

Microprose aujourd'hui va bien. Selon Thomas Ormond, le patron de la filiale française, la situation est plutôt florissante. "Nous avons réalisé plus de 30% des ventes de la société en Europe" déclare-t-il froidement. Laconique mais efficace Thomas Ormond, qui est depuis peu responsable de Microprose Belgique va prochainement prendre en main la Suisse. Du côté des nouveautés, le soft le plus attendu est bien sûr Project Stealth Fighter (F19 Stealth Fighter dans la version PC) qui combine les graphismes et l'animation de F18 Interceptor avec le réalisme de Flight Simulator 3.0. Microprose innove cependant en lançant une nouvelle gamme de jeux moins sophistiqués mais de bonne facture comme Soccer, logiciel de foot qui est le premier d'une nouvelle série de simulations sportives.

"Créer un simulateur de vol demande de plus en plus de temps" commente Wild Bill Stealey, le patron de Microprose U.S. "Nous devons rentabiliser notre structure en produisant des softs plus simples à concevoir, mais qui respectent impérativement les standards de qualité de notre compagnie". Wild Bill ne veut rien dire sur les futurs projets de la société, mais, pressé par Tilt, il finit par avouer: "Microprose pourrait bien se tourner vers les jeux d'arcade qui seraient ensuite adaptés sur Micro". Alléchant, non?

Rendez-vous...

Avec 350 mètres carrés, le stand U.S Gold/Ocean sera l'un des plus impressionnants d'Amstrad Expo qui aura lieu, rappelons-le, du 4 au 7 novembre à la Porte de Versailles à Paris. De nombreux softs côtoieront les versions d'arcade. Dragon Ninja, Shinobi, Typhoon Thompson chez Imagine, Rambo III, Robocop, Opération Wolf, Les Incorruptibles, Batman chez Ocean risquent de faire très fort...

Chez U.S Gold, GO, Epyx, un concours permanent sur la version coin op de Thunderblade permettra chaque jour à deux personnes de gagner un voyage en hélico tandis que tout le long de la journée, un concours à base de questions à réponses multiples mettra en jeu de nombreux prix. Vous pourrez donc, peut-être, repartir avec un magnétoscope, une chaîne Hi Fi ou une télé sous le bras! Capcom, Gremlin, Hewson, Magic Bytes, Melbourne, Incentive, Palace Software, Virgin, Leisure Genius, Digital Integration, Outlaw, j'en passe et de meilleures, seront également présents en force. Alors un seul mot d'ordre: tous à Amstrad Expo!

MICRO PRIX FHT

AMSTRAD

PC 1840 SD Mono	5790
PC 1840 SD Couleur	8790
PC 1840 DD Mono	7290
PC 1840 DD Couleur	10290
PC 1840 HD 20 Mono	9990
PC 1840 HD Couleur	12990
PC 1512 DD Couleur	7990
PC 1512 DD Mono	5990
PC 1512 SD Couleur	8290
PC 1512 SD Mono	4490

.....Suite RSTEL

Prix valables pendant la durée de la parution dans la limite des stocks disponibles

SOFT:39FHT la disquette

2000 programmes Les favoris :

A002 Deskmate-Bloc note de calcul	
P001 PC Write (Traitement de texte)	
P002 PC File Base de données	
P003 PC File : utilitaires 3D	
P004 PC Calc (Tableur)	
P008 PC Draw (F Draw)	
P007 PC Musician	
P009 PC Key Draw : Graphiques 2D	
P011 PC Talk 3.0 : Communications 4D	
P014 PC Graph	
P015 PC Print	
P018 PC Picture etc, etc, etc, etc, etc, etc,.....	

.....Suite RSTEL

SOFTS professionnels PRIX HT

Utilitaire

Keeptrack	980
Mulligraph II	421
Ram Lord	980
Reflex + Workshop	1995
Sidekick	413
Smartkey	490
Travelling sidekick	581

Paramédical

Mediator	NC
Medifac	686
Pedia Master	NC

Graphic-C/DAO

Auto sketch	780
Gem Draw Plus	2399
Gem Graph	1728
Gem Présent. Team	4099
Gem Wordchart	1247
Desing CADII D	2500
Graph-In-The-Box	980
Boeing Graph VF	3200

Tableur

Boleng Calc	2950
Multiplan III V3.01	1870
Quattro 1.4 V.F	1748
Super Calc 4	2848

Gestion commercial

Arreks Module 1	1480
Arreks	1952
Damocles	1680
Gest comm. Sybel	8000
Gest Vi Sybel compl.	20990
Gest comm. Searl	12800

* NC = Nous consulter

Gestion Base de données

Database Toolbox	
Foxbase + 2	
Paradox V.2.0	
Mono Poste	
Reflex l'Analyste	
Reflex 1.13 Workshop	
Super Base	
Super DB	

Comptabilité

Allenor II	1680
Allenor III	3364
Assit Compta	690
Compta Searl V.10 Standard	4400
Pale Saari Maj. V.3	7600
Cresus II	1476
Gest Compta Sybel Mod. Base	6000
Gest. de pale Sybel Mod. Base	8000
Gest. de pale Sybel	8000
EBP Compta Major	1490
EBP Compta Standard	990
EBP-Facture	990

Programmation

R et R V.F.	1586
Gem Progr. Toolkit	3900
Nantucket	4230
Topology Plus	1980
Topology	990
Turbo Pascal V4.0	906
Turbo Basic	686
Turbo C	906

Traitement texte

Easy	840
Editor Toolbox	696
Essay Writer II	1939
Nathalie 2	699
Spread Auditor	1580
Sprint	1290
Word IV	3053
Wordstar 1000	1950

P.A.O.

Gem Desktop Publ.	2440
Page Maker 3.0 V.F.	5950
Personal Publisher I	6810
Personal Publisher II	7810
Xerox Ventura	5350

Divers

DB-Adresse	390
EBP-Bourse	890
EBP-Documentation	2950
EBP-Expert	699
Multiplan Junior	582
Personal Manager	3900
Quick Mailing	666
World Junior	

Spécifique Amstrad

Compta LPC	950
Compta Saari Lige	
Amstrad	1980
Factur/Stock Fassi	
PC 1512	1980
Gestion LPC PC 1512	4200
Guide du Basic	139
L'Intégrale PC 1512	2800
Reflex PC 1512	835
Sidekick PC 1512	330
Super Calc 3	750
Wordstart PC 1512	650

Imprimante Prix HT

NEC

P2200	3200
P580 XL	8250
P880	4427

CITIZEN

120D Vidéotexte	2900
120D	1424
LSP 100	2890
MSP 15E	3490

TOUS LES MARDIS NOCTURNE JUSQU'À 22 H

BON DE COMMANDE

à retourner à RS INFORMATIQUE 37 bis Av. Gambetta 750020 PARIS

Nom.....Prénom.....N°.....rue.....

Code Postal.....Ville.....TéL.....

Qté	Désignation	Prix HT	T.V.A.	Prix T.T.C.
			x 1,186	
			x 1,186	
			x 1,186	
Sous total :				
Frais de port (< 5kg)				(50F)
Contre remb. (< 2000F)				(50F)
TOTAL				



37 bis, Av. Gambetta 75020 PARIS
Métro Gambetta Sortie Martin Nadaud
Tél : 43 49 20 40
Ouvert tous les jours, sauf dimanche de 10 à 20h. Nocturne le mardi

CI-Joint mon règlement par chèque CCP Date et signature
Mandat lettre Contre remboursement



BROTHER

M1109	1870
M1409	3357
M1709	4012

AMSTRAD

DMP 3180	1931
DMP 4000	2990
LQ 3500	2990

.....Suite RSTEL

Consommables PRIX HT

Par quantité < 100 >	
Fuji 5 1/4 couleur	6,90
MD 2D DF, DD 48TPI	7,50
MF 2DD DF, DD 135 TPI	18
MF 2HD DF, Haute den.	55
Boîte 40 disq. 3 1/2	76
Boîte 80 disq. 5 1/4	139
Listing 240x11"	101
Listing 240x12 2ex	327

.....Suite RSTEL

Périphérique PRIX HT

Hard carte

Filcard 20 Mo	2990
Filcard 30 Mo	3540
Carte disque dur floppy	

Souris et light pen

Handy scan. HS 1000	2900
Handy scan. Cameron	3364
Handy House RS 232	686

Carte Modem

Carte Olitec 2400/2400 + LOG	2890
Carte Olitec 1200/1200 + LOG	1678
Carte Olitec PC + LOG	1670
Ollcom	1670
Carte Olitec PC + LOG	1290
Olltec	1290
Carte Olitec + 4 LOG	1870
Serveur	1870
PC Bavard Carte	
Modem V23	2390

.....Suite RSTEL

JEUX RS PRIX HT

800 jeux Les favoris :

5 A Side Soccer	83
Cyrus Chess	99
Grand Prix 500 cc	148
Kobayashi Nairu	83
Mérite Jeux fil	232
Méan 18 golf PC 1512	89
Métropolis	99
Ninja mission	83
PC Hits	190
Pitstop 2	99
Pro Golf	99
Pub Pool	83
Rastersachn	83
Snooker	99
Storm	83
Strike	83
Summer Games	99
Vegas casino	99
Winter games	83

.....Suite RSTEL

Newsletter

Le premier numéro de "La Note de Fost" - la lettre d'information d'un des spécialistes français en applications musicales sur ordinateur - est arrivé. Elle propose diverses informations sur les nouveaux produits de cette entreprise ainsi que de nombreuses astuces dont le but n'est autre que de faciliter la vie des utilisateurs de produits FOST. Si vous désirez en savoir plus sur cette "Newsletter", écrivez à: FOST

28, rue Corolis
75012 Paris

Transfert

Amstrad lance le Link Master. Cet ensemble logiciel et matériel se compose d'un câble RS 232, d'une disquette programme cinq pouces un quart et d'une seconde en trois pouces et demi. L'ensemble fonctionne sur ordinateur PC et compatibles et permet de transférer facilement des fichiers de cinq un quart à trois et demi et vice-versa. Bref, c'est une très bonne idée!

Enfin

La T.A.O, vous connaissez? Il s'agit de l'abréviation de Traduction Assistée par Ordinateur. Vous saisissez un texte en anglais, par exemple, et pouvez automatiquement en obtenir l'équivalent en une autre langue. Bref, le rêve! Le problème est que jusqu'à présent ces systèmes n'étaient pas des plus fiables et s'avéraient des plus coûteux. C'est en train de changer comme le prouve Correspondance de la société A Propos... Ce logiciel fonctionnant sur Macintosh permet une traduction instantanée d'un texte et peut gérer plusieurs langues. Actuellement, Correspondance parle français, anglais et allemand et devrait dans un proche avenir apprendre l'espagnol, l'italien et d'autres encore. La version de base de ce programme est proposée à 2450 F HT et chaque module de langue supplémentaire est à 700 F HT. Pour une entreprise ou une association, il s'agit là d'un tarif des plus compétitifs, en revanche le lycéen ou l'étudiant doit prendre son mal en patience avant de pouvoir faire faire ses traductions par son Atari ou son Amiga...

Objectif export...

Explora s'exporte! La société britannique Psygnosis vient en effet d'acquiescer les droits de licence de ce programme bien d'chez nous pour la Grande Bretagne, les

Etats Unis, l'Australie et la RFA. Rebaptisé Chronoquest pour l'export, Explora a subi diverses modifications pour s'adapter aux marchés visés. Infomédia, l'éditeur de ce jeu d'aventure, a toutefois décidé d'intégrer ces modifications dans les versions qui seront mises en vente à la fin de l'année. D'autre part, Infomédia précise que le concours organisé autour d'Explora n'est pas encore clos.

Formule 1

Pour le grand public, un PC ou compatible et généralement un ordinateur de bonne taille dont la présence sur un bureau se remarque tout de suite. Cela n'est pas toujours vrai comme le montre le Micro Scribe MS Dos proposé en France par la société Ultec. Ce PC portable ne pèse en effet que 1 Kg! Livré avec 640 Ko de Ram en standard extensible à 1,2 Mo, il dispose d'un écran à cristaux liquides de 16 lignes sur 80 colonnes. Il offre une interface pour lecteur codes à barres et est livrable avec MS Dos 3.2. Bref, il s'agit d'une merveille de miniaturisation dont le prix est en rapport avec la technologie mise en oeuvre...

On déménage!

La société M.M.C (M.M Création) notamment éditrice de Vectoria 3D, un logiciel de dessin technique sur PC et compatibles, change d'adresse. Elle se situe désormais au 16 avenue de la République dans le 11^{ème} arrondissement à Paris. Rappelons que M.M.C propose aussi une "Hot Line" au 43-38-63-64 et dispose d'un serveur T3 (36.15) accessible par le mot clé MMCINFO.

Graphistes...

Dans le présent numéro de Tilt vous aurez la surprise de ne pas trouver de "Graphistes" dans notre rubrique 15/15. Les envois se sont en effet subitement taris et nous n'avons pas reçus de dessins de qualité suffisante pour être proposés dans nos colonnes. Avis donc aux graphistes en herbe, envoyez-nous vos plus belles oeuvres accompagnées du bon à découper présent en page 20 de ce numéro de "Tilt".

Micros et sillons

Compositeur des musiques des jeux Infogrammes, Charles Callet que nous avons interviewé en page 16 du numéro 51 de Tilt passe sans complexe de la disquette magnétique au véritable disque vinyll. Un 45 tours accompagnera en effet les 10.000 premiers exemplaires du logiciel

"La Quête de l'Oiseau du Temps", prochaine "super-production" d'Infogrammes adaptation d'un BD de Loisel et Letendre dont les versions Atari ST et Amiga devraient arriver aux alentours de la mi-novembre. Après la version Amiga "des Passagers du vent" qui brillait déjà par son accompagnement musical exemplaire, Infogrammes confirme donc sa volonté de mettre l'accent sur la bande sonore de ses programmes... en attendant le jour où les performances sonores des micros dispenseront de recourir au vé-tuste microsillon!

Arg!

Les amateurs de Rambo vont être comblés par l'opération mise en place par le réseau Majuscule et Ocean, éditeur de Rambo 3. Les 1000 premiers acheteurs de ce programme se verront offrir une place de cinéma gratuite qui leur permettront de voir le film du même nom... Alors, ne ratez pas le coche et surveillez de près la venue de ce programme...

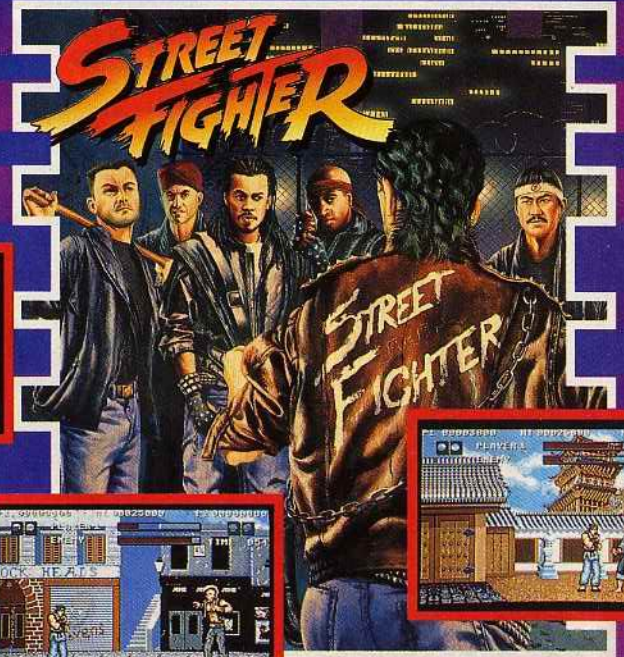
Adresse...

Les amateurs de micro résidant dans la couronne parisienne ne sont pas obligés de se rendre dans la capitale pour aller chez un revendeur! Ainsi, Vidéo Informatique familiale est une boutique sise à Maisons-Alfort. Elle propose du matériel Amstrad, Atari, Commodore, Thomson ainsi que des consoles de jeux. Logiciels, extensions et divers produits annexes sont aussi disponibles. Vidéo Informatique familiale
48, avenue Général Leclerc
94700 Maisons-Alfort

Et le Phénix renaîtra...

France Image Logiciel est en cessation de paiements. Cette nouvelle signifie que FIL n'est plus en mesure de payer ses dettes, que FIL est à deux doigts du dépôt de bilan. En d'autres termes, une puissante société française est sur le point de disparaître. Nous reviendrons sur toutes les raisons qui ont abouti à une telle décision. D'ors et déjà, nous pouvons dire que deux ont été décisives: tout d'abord une difficulté relationnelle importante avec Cable, le réseau de distribution monté par FIL en liaison avec Infogrammes, et surtout l'arrêt inopiné du soutien apporté par la Camif au redressement de FIL. Cela intervient d'ailleurs au moment où FIL s'apprêtait à lancer sa gamme professionnelle dont le développement a duré deux ans... De même, la création de Rebel avait été favorablement accueillie. François Robineau, président de la société, reste cependant optimiste. Il n'exclut pas de trouver des partenaires pour redresser la situation. Good Luck!

LES GEANTS DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO PRESENTE POUR VOTRE MICRO



BIONIC COMMANDO™

Pouvez-vous infiltrer dans la base du diabolique dictateur et détruire des armes? Aidé de votre bras bionique, vous aurez une chance! Constatez la qualité artistique, la jouabilité et la force de la musique qui font de Bionic Commando un jeu unique.

STREETFIGHTER™

Voyagez autour du globe et battez-vous contre les meilleurs combattants que le Japon, la Thaïlande, les Etats-Unis, l'Angleterre et la Chine peuvent vous faire rencontrer. Après les tests réalisés de main de fer par les champions du monde de Kung Fu et de Karate, Streetfighter pourrait porter la mention "Vu et approuvé par les champions d'arts martiaux"



1943

Enfin une chance de participer à la bataille de Midway. Cette fabuleuse conversion d'arcade dans la pure tradition des shoot 'em up vous met aux commandes d'un avion de combat américain. Votre mission est de détruire le porte-avions japonaise Yamato.



CBM 64/128
ATARI ST

CAPCOM™

SPECTRUM
AMIGA
AMSTRAD CPC

TAM TAM SOFT

HIT PARADE LECTEURS

- 1-LEATHERNECK
MICRODEAL
- 2-DUNGEON MASTER
FTL
- 3-BIONIC COMMANDO
GO
- 4-ARKANOID 2
IMAGINE
- 5-STAR RAY
LOGOTRON
- 6-F 18 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
- 7-SPACE HARRIER
ELITE
- 8-EXPLORA
INFOMEDIA
- 9-GUNSHIP
MICROPROSE
- 10-BUGGY BOY
ELITE

HIT PARADE BOUTIQUES

- 1-GUNSHIP
MICROPROSE
- 2-STREET FIGHTER
U.S GOLD
- 3-SUPER HANG ON
ELECTRIC DREAMS
- 4-STARGLIDER II
RAINBIRD
- 5-CAPTAIN BLOOD
ERE
- 6-OUT RUN
U.S GOLD
- 7-KARATEKA KID 2
MICRODEAL
- 8-F18 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
- 9-DUNGEON MASTER
FTL
- 10-SPACE HARRIER
ELITE

CONCOURS "GRAPHISTE DU MOIS"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale.
Le gagnant reçoit une reliure de Tilt.

Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en nous indiquant les modalités de chargement.

Nom de l'ordinateur utilisé _____
 Nom du logiciel utilisé _____
 Référence de sauvegarde des dessins _____
 Nom _____
 Prénom _____ Age _____
 Adresse _____ Tél _____

Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie. Date: _____ Signature: _____

PARTICIPEZ AU HIT PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois:

1 _____ 2 _____
 3 _____ 4 _____

Marque de votre ordinateur: _____
 Facultatif:
 Nom _____ Tél _____
 Adresse _____
 Découpez ce bon et renvoyez-le à TILT Rédaction,
 2 rue des Italiens 75009 PARIS

Nous remercions les magasins suivants qui ont participé à l'élaboration de ce hit-parade: Coconut Etoile, 75011 Paris; Computer Solutions, 75009 Paris; Domonica, 01000 Bourg en Bresse; FNAC, 31000 Toulouse; General Video, 75010 Paris; J.L Davagnier, 05000 Angers; Madison Informatique, 75015 Paris; MSX Center, 75002 Paris; Nasa, 21000 Dijon; Peek & Poke, 49100 Angers; Ultima, 75011 Paris

Concours...

Dépêchez-vous : vous n'avez que jusqu'au 15 novembre pour vous inscrire à l'édition 1988 du Grand Prix du Logiciel Etudiant. Organisé par le MBA Institute et parrainé par Bull, Le Monde Informatique, CCMC et Vif, ce concours a pour objectif de rapprocher étudiants amateurs de micro ou de programmation, et éditeurs de logiciels. Evidemment, les vainqueurs se verront remettre divers prix... Pour plus d'informations, écrivez à:
 MBA Institute
 Grand Prix du Logiciel Etudiant
 38, rue des Blancs Manteaux
 75004 Paris

On line

Ensemble logiciel et matériel, Dragster de la société Wit Concept est connu de tous les possesseurs de Macintosh. Disponible en plusieurs versions, ce système permet de réaliser un serveur entièrement modulaire de 1 à plusieurs dizaines de voix. Son principal défaut résidait dans un prix hors de portée des amateurs personnels de Mac. C'est désormais fini : la version de base de Dragster, constituée d'un modem intelligent, livrée avec application prête à l'emploi, est commercialisée à 4 900 F HT.

Rumeurs

Suite à la création d'une filiale en Grande-Bretagne et à la présentation d'un scanner A4 (Personal Scanner) à prix compétitif pour ST, Amiga et PC, la société Cameron doit bientôt proposer deux nouveaux scanners, toujours à un prix compétitif. Ces deux modèles se situeront entre le Handy Scanner et le Personal Scanner tant par leur prix que par leurs performances. Selon toute probabilité il s'agirait d'un modèle de type Handy Scanner couleur, le second serait un Handy Scanner dont la largeur de lecture pourrait être de l'ordre des 21 centimètres. Soit la largeur d'une page au format A4...

High tech

Les Japonais aiment la haute technologie, c'est connu. Ils aiment aussi l'image et marient très bien ces deux domaines comme le montre le Fujix de la société Fuji. Ce prototype d'appareil photo magnétique utilise en effet un support inattendu pour le stockage des images : la pellicule est remplacée par une carte mémoire ! Cette dernière, d'une capacité de 2 Mo, a le format d'une carte de crédit et enregistre une dizaine d'images. Dans un proche avenir, Fuji devrait parvenir à l'enregistrement

d'une quarantaine d'images en utilisant un système de compactage des données, sans augmenter la capacité de la carte mémoire. La seule faille de ce système réside dans l'utilisation de circuits SRAM, gros consommateurs de courant électrique : le stockage ne peut pas durer longtemps et on est obligé de transférer les photos sur disquettes ! Que voulez-vous, ce n'est qu'un prototype...

A l'attaque!

Borland annonce la venue des nouvelles versions de ses langages vedettes. Ainsi, Turbo Pascal se nomme désormais 5.0 et Turbo C prend le patronyme de 2.0. D'autre part, la firme de Philippe Kahn lance un Turbo Assembler et un Turbo Debugger. Nous reviendrons très prochainement sur cette gamme de produits qui montre bien que Borland ne compte pas se laisser distancer par Microsoft. La société de Bill Gates tente actuellement de détrôner Borland dans le domaine des langages de programmation à prix attractifs à l'aide de la famille Quick. Cela dans l'univers des PC et compatibles mais aussi dans le monde Macintosh comme l'a montrée la venue de Quick Basic Mac. Bref, il s'agit d'une bataille des plus intéressantes dont nous reparlerons...



DOMARK.



PRÉSENTENT



Photo d'écran sur ST



Photo d'écran sur ST

Le
*Trivial Pursuit*TM

NOUVELLE GÉNÉRATIONTM



Distribuée par UBI SOFT
1, voie Felix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

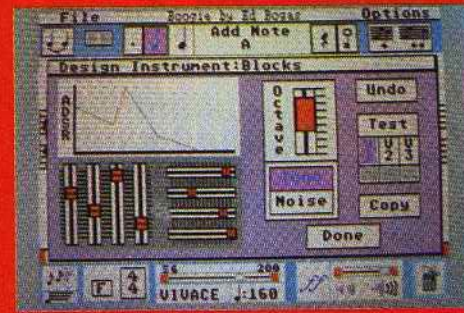


mac Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Tél. 1 48 98 99 00

IL EST FOU DE MUSIQUE:

L'Atari 520 ST adore le rock, le funk, la house music ou la new wave. Il se branche sur des synthétiseurs, échantillonneurs ou boîtes à rythmes... Avec son interface MIDI intégrée et ses nombreux logiciels de création musicale, l'Atari 520 ST fait éclater les frontières de la musique assistée par ordinateur.



ATARI 520 ST.
Y'a du génie
dans cette boîte là.

ATARI. LE FASCINANT POUVOIR

IL DESSINE A MERVEILLE:

Graffiti, BD et pointillés impressionnistes n'ont aucun secret pour lui. Facile et agréable d'emploi, puissant, l'Atari 520 ST et sa palette de 512 couleurs (certains programmes affichent même jusqu'à 4096 couleurs) est un fascinant outil de création: images nouvelles sages ou folles, tout est possible.

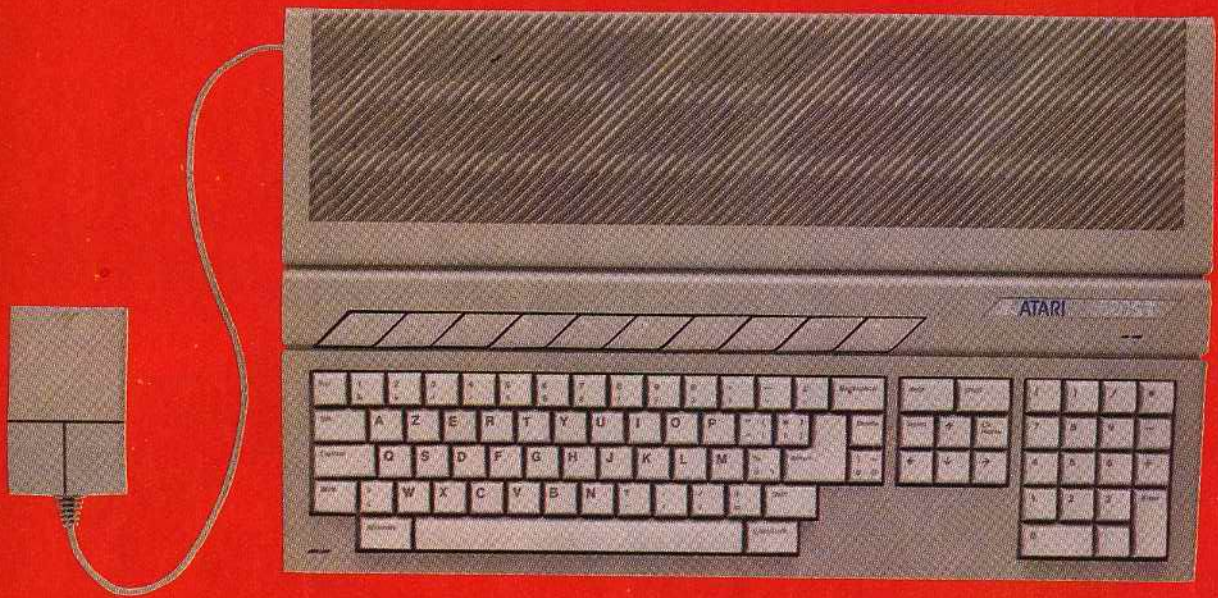


IL EST TRÈS JOUEUR:

Action, réflexion, aventures, simulation... Des jeux d'un réalisme étonnant qui vous feront frémir ou hurler de rire. La puissance et la rapidité de l'Atari 520 ST décuplent les possibilités créatives. Et en plus, une nouvelle génération de jeux inédits, très sophistiqués, sont disponibles sur Atari 520 ST.



ATARI 520 ST: 3490 F TTC*



16/32 BITS - 512 Ko DE RAM - SOURIS - LECTEUR DE DISQUETTE INTÉGRÉ - CÂBLE PÉRITÉLÉVISION

*520 ST = 3490 F TTC - 2943 F HT - 520 ST + moniteur couleur = 5490 F TTC - 4629 F HT - Prix publics conseillés - Pour tout renseignement: Tél.: 45 06 31 31.

IL ASSURE EN INFORMATIQUE:

Avec lui, vous pouvez parler n'importe quelle langue: Basic, Pascal, Fortran, Cobol, Lisp... La plupart des langages existants en informatique sont aujourd'hui disponibles sur l'Atari 520 ST.



IL EST TRÈS SAVANT:

Maths, Anglais, Physique, soumettez-lui tous vos problèmes, il vous aidera à les résoudre. Avec ses nombreux logiciels éducatifs, très faciles à utiliser, l'Atari 520 ST se met au service de l'Éducation.



DE LA CRÉATION.

ATARI®

WIFFY'S SAGA



Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64, Discue : 180 F.
Amstrad, C 64, Spectrum K 7 : 140 F.
Disponible dans les meilleurs points de vente
et dans les FNAC.

DISTRIBUE PAR
UBI

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
se tient
à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes,
téléphonez au :
16 (1) 48 98 99 00



Un IRRESISTIBLE jeu d'arcade plein d'humour et de fantaisie.

Incarnez PUFFY ou sa compagne PUFFYN et partez dans le labyrinthe affronter les mille créatures diaboliques.

A DECOUVRIR D'URGENCE !



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Photo d'écran prise sur ST



Disponible dans les FNAC.  et les meilleurs points de vente.

36 15 CODE TILT.

Encore de nouvelles rubriques ce mois-ci sur le 36 15 code TILT! Et pour commencer, POK'N STOCK, ou comment avoir à sa disposition 24 H/24 un stock de vies illimitées. Alors, si vous souhaitez griller des étapes, foncez! Mot-clé POK + Envoi.

Une petite nouveauté pour les aventuriers sur la rubrique SOS AVENTURE. Désormais, vous pouvez proposer des solutions complètes aux copains, et le meilleur "journaliste-aventurier" de la semaine se verra offrir une surprise par la rédaction de TILT. Bien sûr, toutes les solutions complètes seront consultables par le choix 4 de cette rubrique.

Les programmeurs en herbe ont aussi leur rubrique animée par le spécialiste Sésame de la rédaction. Quel que soit votre problème n'hésitez pas à contacter **GOTO** sur la rubrique GOTO. Il vous répond dans les meilleurs délais.

Edgar PIXEL est lui aussi à votre disposition pour tout ce qui concerne le Dessin Assisté par Ordinateur sur PC, ST et Amiga. Mot clé: PIXEL.

Et puis, n'oubliez pas la messagerie! C'est la meilleure façon de faire des micro-rencontres, et des échanges de trucs et astuces en direct.

On ne vous a pas encore tout dit! 36 15 TILT vous offre aussi plein de cadeaux. En jouant avec le Jackpot, vous pouvez gagner une imprimante pour votre ordinateur, et ce jusqu'au 15 novembre. Et du 16 novembre au 30 novembre, le cadeau sera une PLATINE LASER pour le meilleur d'entre vous!

Un Walkman par semaine du 1^{er} au 30 novembre et une surprise par jour, ce sont les cadeaux à gagner pour ceux qui participeront au jeu RALLY! A vos minitel! 36 15 Code TILT.

NOVEMBRE, LE MOIS LE PLUS TILT.

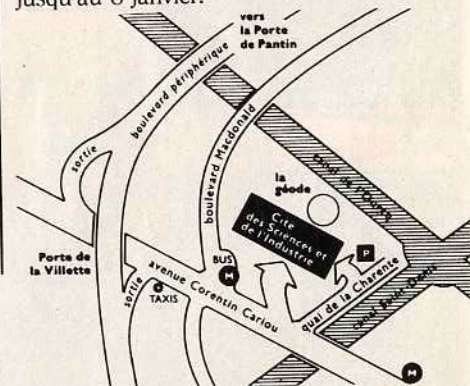
Alors que le deuxième numéro de TILT BIS est encore à l'affiche de l'actualité micro jusqu'au 8 novembre et que vous avez entre les mains le TILT n° 59, le troisième TILT BIS se prépare dans la coulisse à faire son entrée en scène dès le 9 novembre. Au programme de ce numéro, tous les nouveaux softs, SOS hits et les rubriques habituelles. Mais aussi un "actuel" consacré à la musique par ordinateur et un dossier sur les softs guerriers.

Bref de la lecture et des infos en pagaille, de quoi attendre le 16 novembre la parution de TILT n° 60 GUIDE 89 JEUX ET MICROS. LE NUMERO LE PLUS FOU DE TOUTE L'HISTOIRE DE LA MICRO! 2 000 logiciels présentés sous forme de tableaux-test, les 200 meilleurs logiciels du monde testés avec photo d'écran, et surtout les TILT D'OR 88 enfin révélés. Une véritable indigestion de logiciels pour vos micros. Alors NOTEZ CES DATES QUI MARQUERONT L'HISTOIRE:
9 NOVEMBRE: TILT BIS.

16 NOVEMBRE: TILT GUIDE JEUX ET MICROS 89.

DES LOGICIELS QUI FONT TILT: OU LA MICRO EN DEMO.

Ça continue de plus belle à la Cité des Sciences et de l'Industrie. Les ordinateurs (Amiga, ST, CPC, PC, C 64, consoles Séga et Atari) fournis par NASA ELECTRONIQUE tournent six heures par jour du mardi au dimanche pour permettre aux nombreux visiteurs de cette expo de découvrir les meilleurs logiciels du moment sélectionnés par la rédaction de TILT. Pendant 55 minutes, vous pourrez passer du dernier shoot'em up au meilleur simulateur de vol sans oublier de faire un détour par les jeux de stratégie, le tout pour 15 francs. A condition de réserver votre séance dès votre arrivée à la Cité, car il y a 35 places par séance et les branchés micro sont nombreux. La fréquentation de cet antre de la microloisirs risque fort d'augmenter encore le 23 novembre puisque les TILT D'OR 88 y seront à votre disposition jusqu'au 8 janvier.



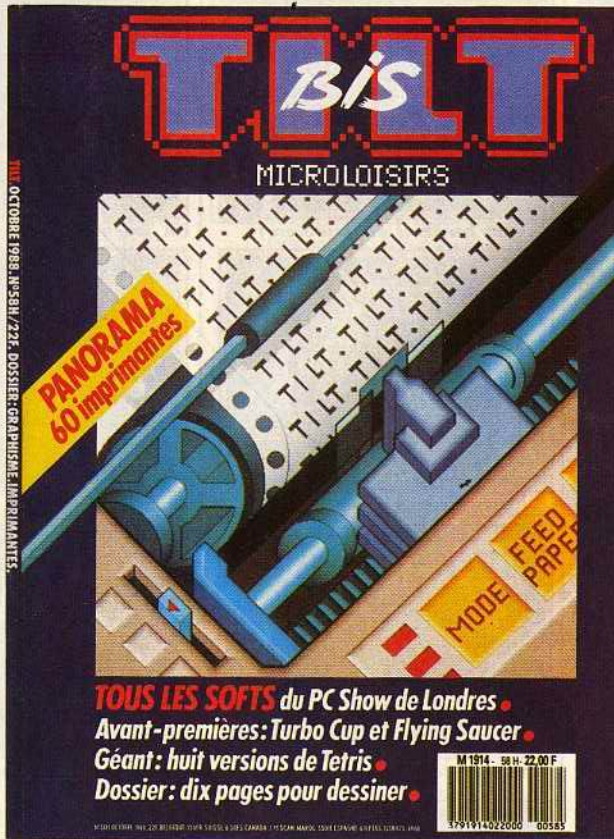
Alors rendez-vous à la Cité, 30 avenue Corentin Cariou 75019 PARIS, métro Corentin Cariou ou Porte de la Villette.

Les mardis, jeudis, vendredis et samedis:
séances à 11 h 30, 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30 et 16 h 30;

les mercredis et dimanches:
séances à 12 h 30, 13 h 30, 14 h 30, 15 h 30, 16 h 30 et 17 h 30.

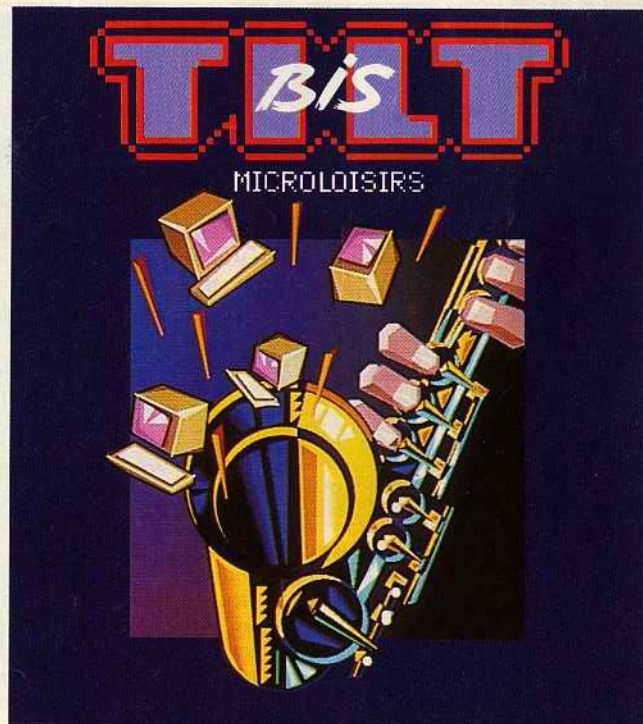
JUSQU'AU 8 NOVEMBRE 1988

TILT BIS N° 2



DES LE 9 NOVEMBRE 1988

TILT BIS N° 3



**AVANT
PREMIERE**

15/15



Les cyborgs « glissent » sur la piste et tentent de marquer un but.

Skateball

A mi-chemin entre le football et le hockey, ce produit UBI va sûrement faire des adeptes. Ce jeu d'action sportif se caractérise par une certaine violence. Tilt vous en donne un avant-goût.



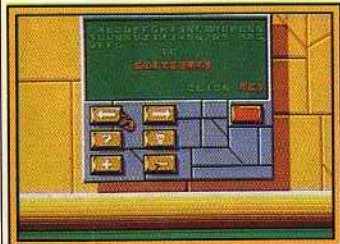
La page de présentation version USA.

Ubi nous invite à un voyage dans le futur avec Skateball. Sur une idée de Alain Fillion, Hervé Dudoignon, le programmeur, et Orou Mama, le graphiste, se sont penchés sur leur... ST. Résultat : un jeu d'action qui s'apparente beaucoup plus aux jeux de cirque romains qu'aux affrontements purement sportifs. Lorsqu'on le voit on pense à « Rollerball » (le film), pour la violence qui s'en dégage, et à « La Foire aux Immortels » (la superbe BD de Bilal).

Une partie de Skateball ressemble à du football teinté de hockey sur glace. Il se pratique à deux ou en solitaire ; dans ce cas, l'ordinateur est votre adversaire.

Au départ, le ou les joueurs choisissent chacun quatre cyborgs (robots bio-mécaniques) parmi dix. Chaque « modèle » possède ses propres caractéristiques d'où l'importance de vos choix. Ceci fait, on accède à une piste semblable à celle du hockey sur glace. Chaque camp joue avec une

équipe constituée de deux cyborgs. Au cours d'une partie, le joueur n'a le droit d'utiliser qu'un de ses quatre cyborgs choisis au préalable. Mais qui contrôle le deuxième cyborg de l'équipe ? L'ordinateur, bien sûr, et il le fait, paraît-il, très bien. Impossible de changer de robot en cours de partie, c'est une des règles du jeu.



Séquence de sélection des joueurs.



Gare aux obstacles !

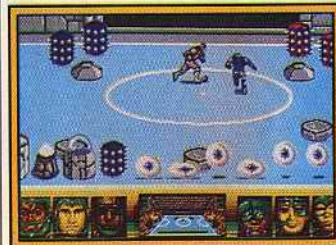
Une autre restriction conditionne directement la stratégie d'une équipe. Le joueur ne contrôlant qu'un cyborg doit choisir entre le rôle de défenseur (goal) ou celui d'attaquant. Venons-en au match proprement dit. Les cyborgs se



Les barrières de scrutators !



Un joueur prisonnier de la bulle !



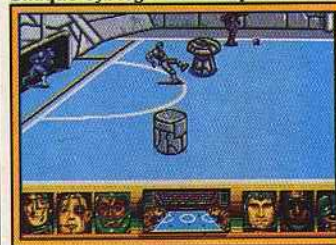
Tous les coups sont permis !



Chaque cyborg a un don particulier.



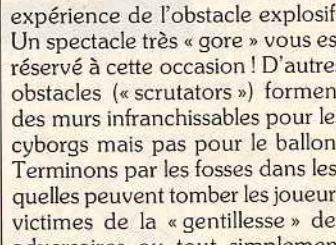
Premier plan : l'obstacle explosif.



Le gardien de but à l'affût.



Les fosses : un cauchemar.



La voie est libre !



Des graphismes bien réalisés.



La voie est libre !

meuvent en « glissant » sur la piste et tentent de loger un ballon dans les buts adverses. Evidemment, le Skateball autorise tous les coups, y compris celui de tuer son adversaire ! C'est tellement plus facile ! Tout serait encore plus simple s'il n'y avait ces damnés obstacles. De formes diverses et ayant des propriétés bien spécifiques, ils occupent selon les niveaux (50 au total !) une partie plus ou moins importante de la piste. Dans ces douze types d'obstacles (environ), on trouve des bumpers qui vous font rebondir dans la mauvaise direction (on s'en doutait). On peut également faire la fatale



La voie est libre !



Séquence un tantinet gore !

maladroits. Il est possible selon les concepteurs de tirer avantageusement parti des propriétés de certains obstacles à certains niveaux de jeux (ouf !). Le changement de niveau se fait après le gain d'une manche de 4 ou 8 points (à déter-



Certains chocs sont mortels!



Gooooaaal! Goooooaaal!



Un mort partout, remise en jeu!

miner). Selon la force des joueurs, une partie peut durer... des heures! Comme toujours, il nous est impossible de donner un avis sur la qualité de jeu des préversions incomplètes. Celle que nous vous présentons est susceptible d'être modifiée. Vous aurez le plaisir de découvrir *Skateball* dans quelques jours. Dany Boolauck

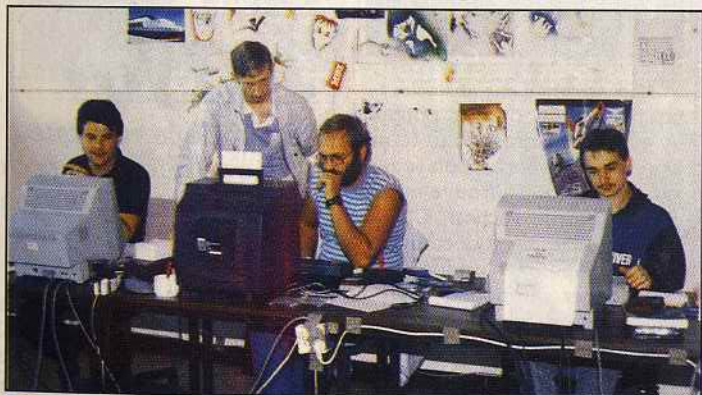
MBC: premier anniversaire

Installée à Hautmont, non loin de la frontière belge, MBC fête sa première année d'existence.

Le temps du premier bilan est donc venu...

MBC vient de fêter son premier anniversaire. Cette jeune société s'appête à lancer sur le marché de nouveaux produits. Les mois à

venir ne devraient constituer qu'un changement dans la continuité: MBC a déjà acquis son image. Celle d'un éditeur de jeux



Photos ci-dessus, de haut en bas: l'équipe des programmeurs et celle des dirigeants. Une ambiance décontractée mais studieuse.

d'aventure et d'utilitaires sur *CPC* et *ST*. Son évolution est néanmoins perceptible en ce qui concerne deux éléments: le logo revu et corrigé cet été est plus agressif que l'ancien et la venue du graphiste Stéphane Saint-Martin donne un genre nouveau aux programmes sur *Amstrad*.

Ainsi, *Mike et Moko* et *Dan Silver* proposent tous deux des dessins en mode 1 (320 par 300 points en quatre couleurs) dont les qualités devraient être reconnues par tous. Un pas de plus sera fait avec *Holocauste* et *Jaws*, deux jeux d'aventure respectivement prévus pour novembre et décembre... Nous vous invitons, d'ailleurs, à regarder attentivement les photos de ces deux programmes pour juger par vous-même de ce qu'il est possible de faire sur *CPC*. Pour la petite histoire, rappelons que *Holocauste* proposera environ soixante-dix images, *Jaws* cent cinquante! D'autre part, nous nous sommes laissés dire que Stéphane Saint-Martin venait de faire connaissance avec l'*Atari ST*. Nous sommes impatients de voir les résultats!

Parallèlement au développement de ces produits, MBC doit introduire sur le marché la version *ST* de *Jade*, un générateur d'aventures que nous vous présentions récemment sur *Amstrad CPC* (*Tilt 58*). De nombreux « plus » sont présents: utilisation de la souris, gestion des sons et des animations, redéfinition intégrale du jeu de caractères, etc. Livré avec un jeu dont nous vous proposons une photo d'écran, *Jade ST* permet donc de créer soi-même ses propres aventures et de les faire éditer (pourquoi pas par MBC?) sans reverser de droits à MBC. Sans être acquis, le succès de ce programme est — d'après ce que nous avons eu l'occasion de voir — très probable.

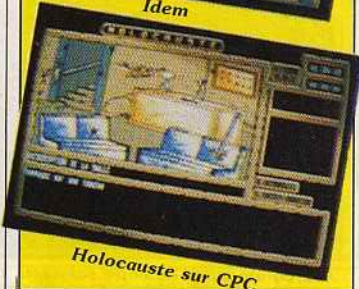
Outre le renforcement de son activité d'éditeur qui s'effectue sous le signe d'une amélioration de la qualité de ses produits, MBC cherche à développer en vendant à d'autres des techniques créées pour ou par elle. Editeurs, dupliqueurs et autres sociétés de services se voient ainsi proposer des protections mises au point pour les programmes MBC et développées par des experts en la matière: les créateurs sont généralement d'anciens pirates. Ils ont de bonnes références! Enfin, les responsables de MBC nous ont confirmé leur intérêt pour certains marchés étrangers tant en ce qui concerne



Jaws sur Amstrad CPC



Idem



Holocauste sur CPC

leurs produits que leurs routines de protection. En conclusion, créer une société d'édition de jeux pour micros semble encore possible aujourd'hui. Bonne continuation... Mathieu Brisou

En bref...

- Afin de faire face à son développement, l'association BE'ST Club National ST déménage. Toute correspondance lui sera donc adressée à l'adresse suivante: BE'ST Club National ST, « La Finelière », Saint-Coutant, 17430 Tonnyay (Charente).
- La société Imaco propose le Supra Drive FD 10. Connectable sur *ST* et *Amiga*, respectivement par les ports DMA et SCSI, il est en mesure d'enregistrer 10 Mo de données sur des disquettes 5 pouces 1/4 à haute densité. Avantage de ce système: un périphérique de sauvegarde amovible qui dispose d'une grande capacité de mémorisation. Capable de lire des disquettes au format PC, il peut être utilisé dans le cadre de transferts de fichiers ou d'émulation PC et compatibles. Son prix avoisine les 11 000 F TTC. Logiciel de CAO sur *Atari ST*, *MasterCad* est désormais disponible en version 2. Il possède de nombreuses fonctions et gère les impressions sur table traçante (2 630 F TTC).

AVANT
PREMIERE

15/15

Galactic Conqueror

Nouveau jeu proposé par Titus, *Galactic Conqueror* risque d'aller à l'encontre des idées reçues. Pour beaucoup, cet éditeur n'est en effet qu'un spécialiste de la variation sur un thème donné : l'action.



Aux commandes de votre vaisseau, vous vous apprêtez à affronter l'ennemi.



Au départ on choisit son but...

Pour les amateurs de jeux d'action, Titus a la réputation de faire toujours la même chose. Ses deux derniers produits, *Off Shore Warrior* et *Fire and Forget*, ont un air de famille trop marqué par rapport à *Crazy Cars*. Destiné à briser cette image de marque plutôt négative, *Galactic Conqueror* arrive. Certes, il ne rompt pas la tradition mais ses avantages apparaissent rapidement. Produit en cours de développement depuis janvier 1988, ce jeu est le fruit de la collaboration d'une équipe de sept personnes dont quatre programmeurs, deux graphistes et un musicien. Il devait sortir courant octobre 1988 sur *Amiga* (format utilisé pour le présent article) et des versions *PC*, *ST* et *Amstrad CPC* sont prévues.

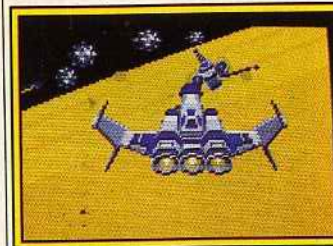
Le point de départ est simple : vous êtes un bétadroid. Qu'est-ce donc que cela me demanderez-vous ? Ils s'agit d'un androïde conçu par l'homme et spécialement étudié pour piloter des chasseurs spatiaux aux performances étonnantes.



... en sachant ce qui s'y trouve.



Une fois à pied d'œuvre : ...



... pas de quartiers !

La finalité de ce couple est évidemment de défendre l'humanité contre une invasion qui la menace et dont l'objectif est d'atteindre la planète Gallion, centre de la galaxie. Le joueur doit donc utiliser ses réflexes, comme

dans tous les produits Titus, mais il doit aussi faire fonctionner ses méninges...

A l'écran, une carte de la galaxie montre le rapport des forces, les mouvements des troupes, etc. Par son intermédiaire, on peut se rendre à loisir sur tel ou tel terrain d'action, qui sera choisi en fonction de l'évolution stratégique de cette



Un petit ravitaillement...



... et c'est reparti pour un tour.



Mais attention aux obstacles !

position et du danger potentiel qu'elle représente à court terme. Une fois ceci effectué, on se rend sur place et on se trouve ensuite dans le feu de l'action. Chaque phase d'attaque est décomposée en trois étapes bien distinctes que vous devez surmonter afin de déposer des forces amies sur place. Dans le cas contraire, vous serez de nouveau dirigé vers votre vaisseau-mère et constaterez votre échec en voyant la lente mais sûre progression des forces adverses représentées par des points de couleur rouge. Vous n'avez alors plus qu'une solution : parer au plus pressé... Il est intéressant de savoir qu'en mode consultation de la carte, les forces ennemies poursuivent leurs mouvements. Ainsi, vous avez une idée de la stratégie adverse et pourrez en relever les faiblesses afin d'en tirer pleinement parti...

La réalisation de ce programme est de bon niveau sur *Amiga*. Les graphismes sont assez variés (diversité et comportements des

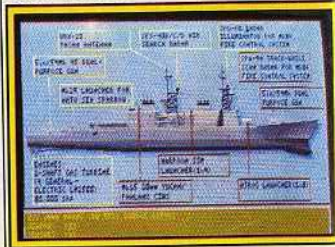
assaillants, etc.) et l'animation étonnante. Ainsi, dans certaines phases, l'horizon se déplace en tous sens mais les vaisseaux ennemis et autres météorites n'en contiennent pas moins leurs déplacements relatifs par rapport à votre position et ce, sans ralentissement apparent. L'effet est garanti : espérons qu'il sera identique sur les autres machines ! Les bruitages, en revanche, appellent moins d'éloges mais restent tout de même d'un niveau tout à fait acceptable. Enfin, les commandes sont irréprochables et la moindre action sur la manette est immédiatement répercutée à l'écran. Ajoutez à cet ensemble une option sauvegarde, un nombre de vies infini jusqu'à la perte de Gallion, la présence d'un mode loupe et vous obtenez un ensemble des plus convaincants qui devrait permettre à Titus de faire évoluer son image de marque sans pour autant se renier.

Mathieu Brisou

Savage, Elite, Tom and Jerry...

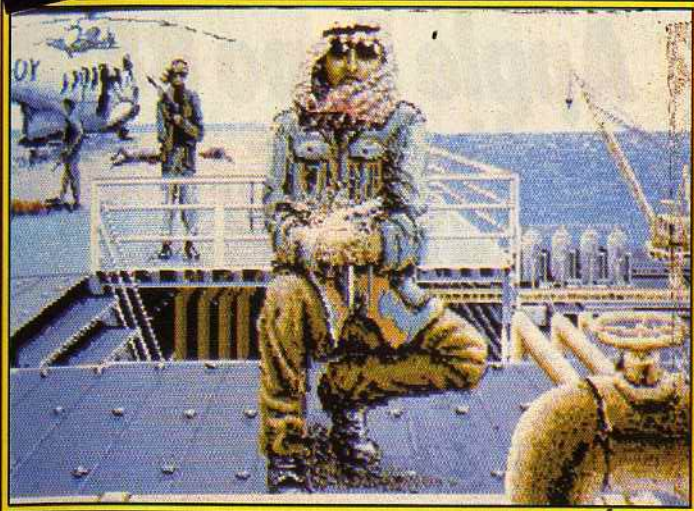
Retour de la rubrique previews qui fait le point sur les nouveautés venant de R.F.A. Des scoops, encore des scoops !

BRITISH TELECOM s'apprête à sortir *Elite* en version 16/32 bits. Vous aurez le plaisir d'y jouer



USS John Young (Amiga).

à partir du 28 octobre. D'autre part la venue de *Savage* sur *Amstrad CPC* est annoncée comme imminente (comme toujours). De son côté, la britannique firm **MARTECH** s'apprête à lancer de nombreuses nouveautés afin d'



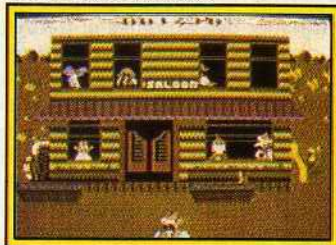
Persian Gulf Inferno de Magic Bytes (Amiga).



Persian Gulf Inferno.



Persian Gulf Inferno



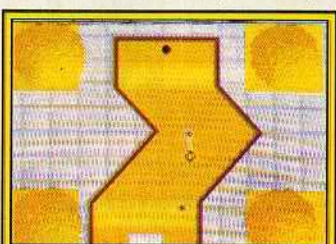
Shoot Out (C 64).



Bivouac (Thomson).



Les dieux du Stade (Thomson).



Mini golf (Amiga).

Du côté des éditeurs français, signalons la venue chez **INFOGRAMES** des **Athlètes n° 2**. Cette compilation pour Thomson MO6 et TO 8 regroupe **Bivouac**, **Les Dieux de la Mer** et **Dieux du Stade**. De son côté



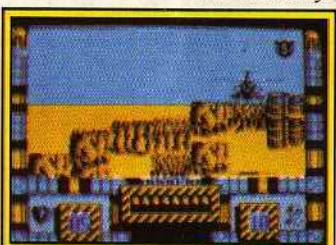
Phantom Fighter (C 64).



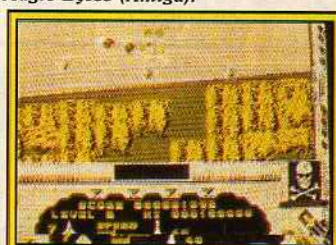
Savage (CPC).



Tom and Jerry de Magic Bytes (Amiga).



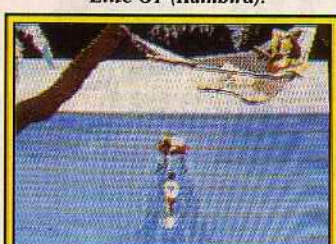
Hellfire (Spectrum).



Hellfire (ST).



Elite ST (Rainbird).



Les dieux de la Mer (TO 8).

par Rolf Lähkämper, le concepteur de *Missions Elevator*, *Vampire's Empire* et *Western Games*. Elle commercialisera deux jeux aux printemps 89. Dans le premier, **Grand Monster Slam**, le joueur pénètre un monde peuplé

profiter à plein du boom de Noël 1988. **Nigel Mansell's Grand Prix** arrive sur ST, Amiga et C 64. Comme son nom l'indique, il s'agit d'une simulation de conduite de F1. Dans la série la conquête de l'Ouest, **Shoot Out** vous permettra de faire la preuve que vous êtes le tireur le plus rapide sur micro ! Ce sera possible dès la mi-octobre sur Spectrum, C 64 et Amstrad CPC. Toujours proposé par Martech, **Hellefire** est un programme dans la lignée de *Choplifter*. Il devrait sortir en novembre sur Spectrum, C 64, Amiga et Atari ST. Autre jeu d'arcade mettant en scène un engin volant, **Phantom Fighter** s'annonce passionnant. Œuvre de la société Emerald Software mais commercialisé sous l'étiquette Martech, il sortira en décembre sur PC, (CGA, EGA) et Amiga. Aucune version ST n'est prévue pour le moment car, aux dires des programmeurs, la machine n'est pas assez puissante pour gérer les graphismes !

COBRASOFT s'active autour de **Meurtre à Venise**, nouveau programme de la série dont les graphismes sont des plus prometteurs. Nous vous en reparlerons plus longuement d'ici peu.

Les news de RFA

RAINBOW ARTS n'a pas de chance : le très attendu **Great Giana Sister II (Giana Sisters in the Future World)** ne verra probablement pas le jour. En effet, Rainbow Arts se fait taper sur les doigts par Nintendo pour la trop grande ressemblance de ce logiciel avec *Super Mario Bros*. Toujours de la même société, **Katakis**, ce superbe jeu d'action sur Amiga et C 64 ne sera peut-être pas commercialisé car Médiagenic affirme qu'il s'agit d'une copie de *R-Type*. Ce qui est vrai là pour l'Allemagne pourrait aussi l'être pour la France. Malheureusement, !

GOLDEN GOBLINS est le nom d'une toute nouvelle société créée

d'elfes et de magiciens. Lesdites créatures se passionnent pour un sport, mélange de football et de tennis!

Circus Circus, le second, est un jeu d'action comparable à *Western Games*. Il se déroule dans un cirque où le joueur, peut pratiquer des disciplines telles que la marche sur corde raide ou un numéro de fakir avec lancement de couteaux.

TIME WARP PRODUCTIONS adapte sur 16 bits *Volley-Ball Simulator*. Loin d'être LE simulateur de volley-ball, ce programme est néanmoins très distrayant. Un éditeur vous permet de mettre au point des combinaisons tactiques avant de vous lancer dans un match. Le joueur contrôle un des six athlètes de l'équipe, l'ordinateur fait le reste. L'œuvre de Karl May, **Winnetou**, va bientôt être adaptée sur micro. Ce logiciel d'aventure comportera des séquences d'arcade. Sa date de sortie n'a pas encore été spécifiée.

MAGIC BYTES à qui nous devons *Pink Panther* nous réserve quelques nouveautés.

Paranoia Complex mélange habilement jeu de rôle, d'action et de stratégie. Le monde de *Paranoia Complex* est contrôlé par un ordinateur fou. Le joueur doit tout tenter pour s'échapper de cette planète.

L'action, servie par des graphismes moyens, reprend le système de jeu, une vue aérienne, de *Gauntlet*. Prévu pour *Amiga*, *ST*, *C 64* et *CPC*, ce soft sera disponible en novembre.

Changeons de genre avec **Mini-golf** qui rappelle un peu le jeu de billard. Les possesseurs de *PC*, *Amiga* et *ST* pourront bientôt y jouer. **Tom and Jerry**, les vedettes d'une série de dessins animés, font une entrée fracassante dans le monde de la micro. Tom (vous) doit échapper aux griffes de Jerry.

Uss Jonh Young, un simulateur de destroyer, sera disponible en mars 89 sur *Amiga*, *ST*, *C 64* et *PC*. **Night Dawn**, un jeu d'action, a pour cadre un puit de forage dans le golfe Persique. But du jeu : sauver des otages à l'aide de robots.

Carsten Borgmeier et
Dany Boolauck

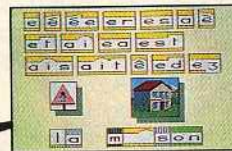
Apple Expo 88: l'avenir...

C'est vrai, le *Macintosh* est fort coûteux et le *Mac II* encore plus. Est-ce une raison pour ne pas se rendre à Apple Expo ? Non, il suffit de se dire que l'on aura la même chose sur *ST* et *Amiga*, dans quelque temps...

Rendez-vous annuel de tous les fanatiques de la firme de Cupertino, Apple Expo 1988 s'est tenue du 28 septembre au 1^{er} octobre à la Grande Halle de la Villette à Paris. Comme à l'accoutumée, ce Salon fut l'occasion pour Apple de distribuer des pommes et permit à d'autres de vendre divers produits à des prix défiant toute concurrence. Les journalistes purent vérifier le dynamisme du monde Apple. Avec environ 180 000 *Macintosh* vendus en France, Apple commence à attirer de nombreuses sociétés. Remarque d'ancien combattant : où sont passés les *Apple II* ?

Cette Apple Expo aurait dû s'appeler Mac Expo ! A peine une dizaine d'*Apple II* étaient exposés dont un *IIC*, et pas la moindre trace de nouveau *GS* ! Autre élément à retenir : Mac, pardon, Apple Expo 1988 se conjuguaient à l'étranger. Anglais, allemand, espagnol se parlaient dans les allées. Cela prouve la force du marché français en Europe pour ce qui est du *Macintosh*. Toutefois, malgré la prédominance de cette machine sur les stands, il est faux de croire que pour nous, amateurs de microloisirs, une telle manifestation est inintéressante. Démonstrations époustouflantes, applica-

Avec LE PETIT LECTEUR, je lis ce que j'écris, j'écris ce que je lis.



**Avec cette méthode de lecture complète,
l'enfant devient l'artisan de son apprentissage.**

Conçu pour les 5-8 ans, LE PETIT LECTEUR est une véritable "méthode" de lecture qui prend en charge l'aspect technique de l'acte de lire, la phase tactique de l'assemblage et les étonnements de la recherche du sens. A la fois imagier, dictionnaire, tuteur, imprimeur, boîte à jeux, ce logiciel fait de l'enfant l'artisan de ses activités d'apprentissage tout en maintenant le cap fixé sur des objectifs de "savoir-faire". Il s'attache à servir les "droits de l'enfant" que sont les droits de jouer et de rêver, ouvrant ainsi la voie qui conduit à l'éclosion de la lecture.

Logiciel disponible sur TO8, TO8D, TO9+; Amstrad CPC 6128; PC et compatibles; et Atari ST.

CARRAZ
EDITIONS S

Jasmine



Le CD Rom Apple, élément de base du concept multimédia. Sur les côtés : les produits Jasmine sont originaux et compétitifs.

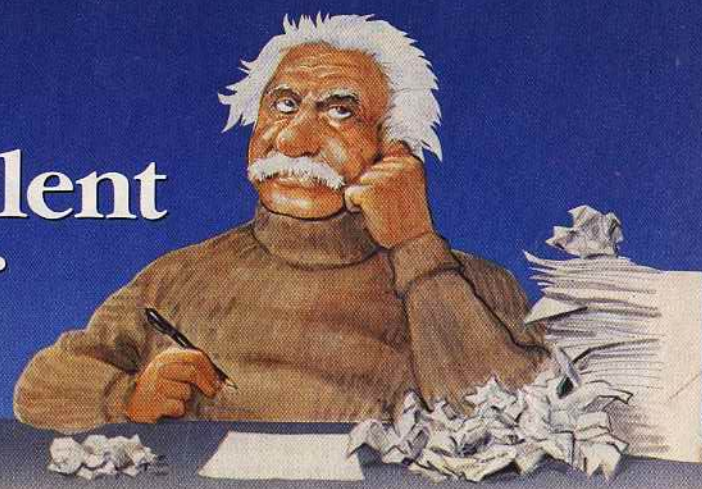
tions délirantes, qualité de l'environnement de la machine sont autant de visions d'avenir. Bref, le possesseur de ST ou d'Amiga sort de ce Salon avec une idée en tête : vivement que ça arrive sur sa machine ! Il a bien raison. Il est incontestable que l'univers Apple influence de plus en plus les développeurs, quelle que soit la machine sur laquelle ils travaillent d'ailleurs. Nous vous proposons donc ici un voyage vers l'avenir, vers ce que seront les 16/32 bits familiaux de demain, un voyage qui montre ce qu'ils pourront faire...

Le multimédia est un des axes de croissance d'Apple. En la matière le Mac est bien armé puisqu'il dispose d'un lecteur de CD Rom et d'Hypercard, le second servant à piloter le premier... Histoire de contredire les détracteurs du CD Rom Apple, soulignons que le soft, c'est-à-dire les CD, arrive. Ainsi, Atlas Informatique propose huit disques aux contenus divers. Du clip art à la bibliothèque de sons en passant par des programmes du domaine public. Les prix de ces CD varient en fonction du type de données : de 1 000 à 20 000 F, hors taxes bien

entendu... C'est cher pour un particulier mais il faut voir les avantages de ce système par rapport aux supports classiques. Rapidité d'accès aux informations, facilité de mise en œuvre sont des éléments déterminants. En revanche, nous avons été déçus par l'impact, à notre goût trop limité, d'Hypercard. Cet environnement de développement pour Macintosh ne dispose pas d'autant de produits qu'aux U.S.A. où de grands éditeurs proposent des Stacks (programmes sous Hypercard) performants à des prix raisonnables.

Relevons toutefois que la société MN Diffusion importe un Stack en provenance des Etats-Unis. Ce dernier est un recueil de boutons et de scripts (éléments de base d'un programme sous Hypercard) entièrement traduit. De son côté, la société Precilab à qui l'on doit le gestionnaire documentaire PreciDoc, introduit Le Gardien du Savoir. Ce « ludidacticiel », c'est-à-dire didacticiel, permet à un professeur d'entrer diverses questions qui seront reprises dans la trame du jeu éducatif. Ce programme nécessite au moins deux lecteurs de disquettes...

Carraz Editions : Pour ceux qui veulent toujours en savoir plus.



Avec des logiciels sur la nouvelle culture scientifique et technique, on n'en reste pas à la pré-histoire de la micro-informatique.



Disponible sur Thomson, Atari ST Couleurs, Amstrad CPC, PC compatible.

Photos Atari ST

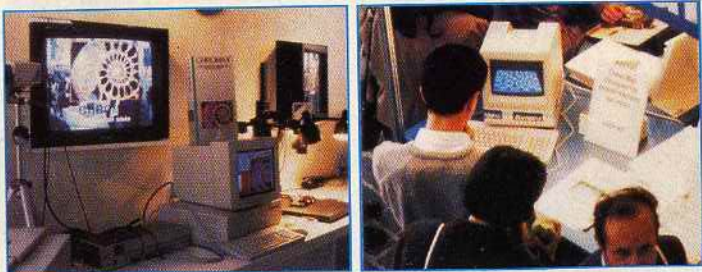
Je désire recevoir une documentation complète sur les logiciels CARRAZ. Coupon à retourner à CARRAZ Editions 46, rue Montgolfier 69006 LYON.

NOM _____ PRÉNOM _____
ADRESSE _____ VILLE _____ CODE POSTAL _____
DATE DE NAISSANCE _____ ORDINATEUR (MARQUE & TYPE) _____



DU DESIR DE SAVOIR AU PLAISIR D'APPRENDRE

46, rue Montgolfier 69006 LYON - Tél. 78.94.10.31



Digitalisation temps réel sur Mac II (en haut à gauche), carte graphique Rasterops proposant une résolution raisonnable (ci-dessus) : c'est dire que le Desktop Vidéo se porte bien ! Ci-contre le ScanMan Logitech. Les jeux pour Mac à Apple Expo ? Rares mais le plus souvent de grande qualité (voir photo en haut à droite).



Le second objectif d'Apple est la mise en place d'une chaîne intégrée de reproduction en couleurs. Le point de départ de cette dernière est bien évidemment le Mac II ainsi que le Mac IIx (voir n° 58 bis de *Tilt*) et s'architecture autour de cartes géographiques et vidéo aussi diverses que performantes. D'ailleurs, les logiciels en mesure d'exploiter de telles configurations commencent à venir et le problème de la sortie de chaîne — l'impression — ne se pose plus. Premier procédé : par l'intermédiaire d'imprimantes couleurs thermiques dont la résolution est de 300 points par pouce. C'est le cas de la Qume QMS Colorscrip 100 ainsi que de la Tektronic TEK 4693D. Autre possibilité : les créateurs de diapositives.

Avec des principes similaires à

ceux mis en œuvre dans les systèmes de photocomposition (où un rayon lumineux vient frapper une pellicule photo-sensible), les créateurs de diapositives comme l'*Image Maker Plus* ou le *FR1* proposent des performances étonnantes. Ainsi, outre la reconnaissance de PostScript, le *FR1* offre une palette de seize millions de couleurs sur une seule et même image ! A noter qu'une diapositive est, avec ce système, obtenue en un peu moins de cinq minutes et sa qualité permet d'envisager la création de véritables dessins animés, à partir du moment où l'on utilise le programme adéquat. Il est évident que pour reproduire des images en couleurs, mieux vaut disposer de cartes d'acquisition (digitaliseur) et de restitution directe (cartes géographiques,

écrans) eux aussi en couleur. Pas de problème : grands écrans à tube Sony Trinitron, digitaliseur Quick Capture temps réel avec 256 niveaux et quatre entrées vidéo, carte graphique très haute résolution sont disponibles. Bref, *Desktop Video*, *Desktop Presentation* et applications similaires ne posent pas de problème sur *Macintosh* (en dehors du prix). Machine graphique et conviviale, le *Mac* a enfanté la PAO. Mais l'utilisateur personnel de cette machine ne disposait pas jusqu'à présent de scanner de faible coût. Cela est enfin résolu grâce à Logitech. Cette société proposera dès janvier 1989 un handy scanner nommé *ScanMan* pour environ 3 000 F HT. Bonne nouvelle ! Toujours destiné à ceux dont les finances sont limitées, le *Grappler* est un boîtier d'extension que l'on connecte sur le *Mac* et qui permet d'utiliser des imprimantes autres que la coûteuse *ImageWriter II*. Cette extension distribuée en France par Alpha Systèmes Diffusion n'est toutefois pas réservée au *Mac* puisque les possesseurs de *II C* et *II GS* peuvent l'utiliser. Société américaine, *Jasmine* était présente à Apple Expo et proposait divers produits dont sa gamme de disques durs SCSI à prix fort compétitifs. Encore un pas en avant vers l'utilisateur personnel : pensez donc, un 40 Mo pour environ 6 000 F, ça donne à réfléchir. Microsoft, toujours en procès avec Apple à propos de son intégrateur graphique, annonce l'avènement de *Quick Basic* ! Ce langage Basic est livré avec un compilateur et ne coûte que 990 F HT. De même, *WordPerfect* annonce la venue de son célèbre traitement de texte sur *Mac*. Soulignons que cette société a fait une offre fort alléchante à l'occasion d'Apple Expo : les amateurs pouvaient se procurer la version anglaise de ce programme pour seulement 450 F TTC contre 2 950 F HT, prix public conseillé de la version française ! Nouveau venu dans le monde de l'édition, *Winsoft* annonce la venue de *WinMath*, résolveur d'équations, de *WinType*, didacticiel pour apprendre la frappe au clavier, de *WinTool*, ensemble d'accessoires de bureau, tous à moins de 1 000 F. Il en est de même de divers produits Profet, essentiellement éducatifs.

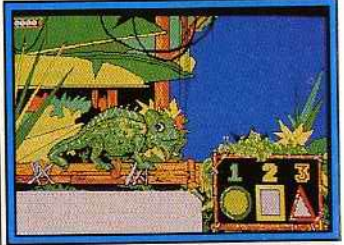
Ils prouvent que le marché du *Mac* touche aussi des utilisateurs personnels qui ne disposent pas toujours de sommes astronomiques pour l'achat de tel ou tel

programme. Ce phénomène est intéressant car la venue d'un représentant bas de gamme de la famille permettrait à Apple de conquérir des parts de marché non négligeables en matière de microloisirs. Ce rôle incombe théoriquement au *II GS*. Mais comme l'a montré Apple Expo 88, les efforts d'Apple France, et donc de manière plus générale d'Apple en Europe, pour imposer le *GS* sont des plus limités. D'où la question : ne serait-il pas judicieux de revoir le positionnement du *Mac Plus* ?

Mathieu Brisou

Kid's School

Les petits coloriages malins
Du petit écran à l'écran du micro-ordinateur, il n'y avait qu'un pas à franchir, et Carraz Editions l'a franchi allègrement en signant la licence exclusive d'exploitation



Gédéon (ST).



Code (ST).



Petits coloriages malins (CPC).



Atlas (ST).

TILT

MICROLOISIRS



**OFFRE EXCLUSIVEMENT
RESERVEE AUX ABONNES
DE TILT**

TILT va faire paraître quatre numéros supplémentaires les 14 septembre, 12 octobre, 9 novembre et 14 décembre 1988 dans lesquels vous retrouverez toute l'actualité des logiciels et vos rubriques favorites : Tubes, SOS Aventure...
Nous vous proposons de les réserver dès aujourd'hui à un tarif « spécial abonnés TILT ».

Vous paierez chacun de ces numéros

15^F

seulement au lieu de

22^F

Profitez vite de cette économie de plus de 30 %

Retournez-nous dès aujourd'hui le bon de réservation ci-contre accompagné de votre règlement à TILT.

OUI

Je commande les numéros supplémentaires de TILT qui paraîtront le

(cochez les numéros que vous désirez) :

- 14 septembre 1988
- 12 octobre 1988
- 9 novembre 1988
- 14 décembre 1988

au prix unitaire, réservé à nos abonnés, de 15 F au lieu de 22 F.

Je joins mon règlement à l'ordre de TILT de 15 F x ____ = _____ par chèque bancaire ou postal.

Je détache cette carte et l'envoie sous enveloppe non affranchie avec mon règlement à :

TILT Libre Réponse n° 4375. 75443 Paris Cedex 09.

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____

Offre exclusivement réservée aux abonnés de TILT.

**PROFITEZ
DE CETTE OFFRE
EXCEPTIONNELLE
POUR ECONOMISER
28F
ET RECEVOIR LES
QUATRE NUMEROS
SUPPLEMENTAIRES
DE TILT**

Offre exclusivement réservée aux abonnés de TILT.

ne pas
affranchir

TILT

LIBRE REPONSE N° 4375
75443 PARIS CEDEX 09

Amstrad se déchaîne!

...avec une
nouvelle gamme
qui balance



PORTE
DE
VERSAILLES
du 4 au 7
NOVEMBRE
AMSTRAD
EXPO
hall 2.1

Spécialiste de la chaîne compacte à l'échelle européenne, Amstrad Fidelity vous propose cinq nouvelles chaînes "midi" sur le même concept : le plus grand plaisir musical dans le plus faible encombrement et au prix le plus compétitif.

Chaîne MX 100 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 5 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

MX 100 : 1 190 F
MX 100 T** : 1 390 F

Chaîne MX 200 : tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes et enceintes.

MX 200 : 1 890 F
MX 200 T** : 2 090 F

Chaîne MX 300 : tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

MX 300 : 2 390 F

Chaîne CDX 400 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette, tuner FM stéréo, ampli 2 x 10 watts, égaliseur graphique 2 x 3 bandes et enceintes.

CDX 400 : 2 490 F
CDX 400 T** : 2 690 F

Chaîne CDX 500 : Compact disc laser, tourne-disques, double cassette avec Dolby, tuner FM stéréo à affichage digital, ampli 2 x 20 watts, égaliseur graphique 2 x 5 bandes, enceintes et télécommande.

CDX 500 : 3 990 F

* Prix publics généralement constatés.

** Présentation en meuble haut à roulettes et porte vitrée permettant le rangement des disques.

Et maintenant, musique !

AMSTRAD FIDELITY

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur les chaînes compactes AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal [] [] [] [] [] Ville _____

Renvoyez ce coupon à :
Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.
Ligne consommateurs : 46.26.08.83
Tapez 3615 Code AMSTRAD
88-2-ti-11



micro-informatique de la série télévisée « Les petits malins ». Aussi, aurons-nous l'occasion de retrouver tous les héros de la série dans divers programmes destinés aux plus petits. Le premier volet des *Petits coloriages malins* propose douze planches à colorier représentant les personnages dans diverses situations. En fonction du niveau choisi — petits, moyens ou grands —, la démarche est différente. Dans le premier cas, l'enfant est passif et n'intervient pas dans le choix des couleurs et de la surface à colorier. Dans le second cas, il peut choisir la couleur et dans le dernier cas il a le choix des couleurs et de la surface. Mais dans tous les cas, le dessin se colore automatiquement, sans intervention directe de l'enfant. Outre l'apprentissage des couleurs, très important à ce stade de l'évolution d'un enfant, ce programme permet de faire appréhender la notion de limite d'une surface à remplir. L'action du pinceau est assez réaliste et l'enfant peut ainsi visualiser que l'on ne colore pas n'importe comment. Mais la dimension gestuelle manque encore et l'on se demande pourquoi les concepteurs de logiciels prévoient si peu l'utilisation du crayon optique qui permettrait une approche plus concrète du savoir colorier. (Disquette Carraz Editions, pour Amstrad CPC.)

Matière _____ ève 3/5 ans
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 14
Prix _____ n.c.

Code facile

On peut tout apprendre via l'ordinateur, même à conduire. Coktel Vision présente « Code facile », un apprentissage du code de la route. Destiné aux futurs conducteurs, bien que l'impact ne soit pas limitatif, ce logiciel propose un entraînement intensif dans le but de familiariser l'utilisateur à la situation d'examen. Il peut choisir un questionnaire où le temps de réponse est chronométré et le contrôle peut commencer. Une série d'images, dont le nombre peut être préalablement déterminé apparaît, donnant lieu à un certain nombre de questions. Les situations présentées sont claires et réalistes, et l'on peut rendre hommage ici à l'excellence de la qualité des images digitalisées. Les questions posées sont, dans l'ensemble, clairement libellées, évitant ainsi l'ambiguïté des réponses, lesquelles sont analysées à l'issue du questionnaire. L'utilisateur comprend ainsi la nature de ses erreurs à la lumière

des explications qui lui sont fournies. Avantage non négligeable, surtout en l'occurrence ! Pour les plus stressés, la possibilité de désamorcer le chronométrage permet un apprentissage plus en douceur, tout en dédramatisant le côté examen de contrôle. Tous ces éléments, ainsi que la facilité d'utilisation font de ce programme un bon outil pour rester dans le droit chemin ! (Disquette Coktel Vision, pour Atari ST.)

Matière _____ code la route
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ n.c.

Gédéon le Caméléon

Les concepteurs de logiciels tendent à animer et à faire parler leurs programmes. C'est ce à quoi nous assistons avec *Gédéon le Caméléon*, un logiciel de reconnaissance de lettres destiné aux jeunes enfants. Il ne s'agit pas ici d'apprendre à lire selon une méthode savamment élaborée, mais plutôt de jouer avec des lettres pour en faire des mots. L'enfant joue avec Gédéon, un sympathique caméléon doué de parole et doté d'une longue langue qui lui sert à gober des lettres qui tombent dans des bulles d'air. Il doit reconstituer le mot prononcé et préalablement épilé par l'animal, en essayant d'attraper les lettres adéquates. Ces dernières tombant aléatoirement, il faut faire

preuve d'adresse et de concentration pour les saisir, de surcroît dans le bon ordre. C'est précisément là que réside l'intérêt de ce logiciel. Tout se passe sur le mode actif et ludique, l'enfant doit pouvoir maîtriser son geste s'il veut attraper la bonne lettre qui vient s'inscrire en bas de l'écran. Dans le même temps, il lui faut être assez rapide car l'araignée guette. Quand il a réussi, l'enfant s'entend féliciter chaleureusement. Avec ses trois niveaux de difficulté, une synthèse vocale bien réalisée et la possibilité de créer un nouveau fichier de mots, ce logiciel permet une excellente approche ludique de la lecture. (Disquette FIL pour Atari ST.)

Matière _____ apprentissage de la lecture
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 17
Prix _____ n.c.

Atlas France

Un petit périple au cœur de l'hexagone, découvrir les mille et une facettes de la France, seul, à l'école ou en famille suivre la route des vins et des fromages, voici une invitation alléchante au voyage ! Et ce ne sont que quelques-uns des aspects de ce logiciel de géographie proposé par Cocktevision. Au menu de ce programme, vous trouvez l'agriculture, les climats de la Corse, les DOM mais pas les TOM, les énergies, les fleuves et les rivières, les fromages, l'industrie les mers et les côtes, la popu-

lation, le relief, la structure et les vignobles. Enfin tous les ingrédients y sont ! En effet, ce programme comporte une source d'informations non négligeables. Il permet, chose nouvelle en la matière, de faire des études comparatives par exemple entre deux départements de son choix et ainsi d'avoir une approche analytique plus fine. Le tout est étayé par une représentation graphique plaisante, des cartes claires.

Divers types d'analyse sont possibles et les jeux ne sont pas oubliés, histoire de voir quand même si vous avez bien appris votre leçon ! Mais vous pouvez choisir le nombre d'erreurs autorisées (0, 3, 6, 9 ou l'infini) et donc moduler en fonction de votre humeur ou de votre forme. Voici donc un logiciel qui sort des sentiers battus, bien qu'il ne concerne que la France. (Disquette Cocktel Vision pour Atari ST.)

Matière _____ géographie
Contenu pédagogique _____ ★★★★★
Intérêt _____ 16
Prix _____ n.c.

Brigitte Soudakoff

En bref...

- Afin de compléter sa gamme, la société Cameron annonce la venue prochaine d'un scanner à plat format A4 à un prix particulièrement compétitif : environ 6 000 F HT. Il propose une résolution de 200 points par pouce et devait être introduit sur le marché courant octobre pour Atari ST. Des versions Amiga et PC suivront. D'autre part, Cameron annonce une baisse de prix du Handy Scanner : le type 2 passe à moins de 2 000 F HT, le type 3 à 3 000 F HT.

- Commodore annonce la venue d'un nouveau compatible PC : PC 40 série III. Ordinateur de type AT, il est plus spécifiquement destiné aux entreprises et pourrait bien causer du tort à la nouvelle gamme Amstrad. Autre nouveau compatible AT Commodore : l'Amiga 2000 ! Une configuration spécifique est, en effet, architecturée autour de cette machine. Elle dispose en standard d'une carte AT à base de 80286 et est livrée avec un lecteur de disquettes 5 pouces 1/4 de 1,2 Mo. Enfin, le nouvel écran couleur destiné au C 64 arrive : le 1082. Proposé à 2 090 F, il dispose d'une prise Péritel et de circuit de reproduction des sons.

UBI s'exporte



De gauche à droite, J. Forest, Y. Guillemot d'Ubi, C. Pasquier et Ralph Lewis d'Electronic Arts ainsi que Christine Quémard d'Ubi lors de la signature de l'accord.

La société Ubi Soft fait décidément beaucoup d'efforts pour s'implanter à l'étranger. Déjà signataire d'un accord avec Epyx pour la distribution de ses produits aux U.S.A., elle vient, d'annoncer un accord similaire avec Electronic Arts portant sur la Grande-Bretagne. Ainsi, la gamme de produits Ubi sera dès le départ distribuée sur les marchés les plus

importants en matière de jeux sur micros (USA, Grande-Bretagne et France). Les premiers programmes entrant dans le cadre de cet accord sont *Iron Lord*, *SkateBall* et *Puffy's Saga*. Ils seront suivis de *Final Command*, *B.A.T.*, *Fer et Flamme* et *Vampire*. Signalons pour conclure qu'Ubi Soft est distributeur d'Electronic Arts en France. M.B.

la télé vue sur le micro!

1 290^{F TTC*}

plaisir compris



Station 6128 Amstrad :

Vous possédez déjà un Amstrad 6128 (ou 464**) couleur ? Alors lisez bien ceci : pour 1 290 Francs seulement, Amstrad vous propose :

- Un adaptateur qui permet de regarder la télévision sur votre micro,
- Un tuner radio AM-FM avec fonction radio-réveil,
- 15 cassettes ou disquettes de jeux,
- Une manette de jeux,
- Pour faciliter l'utilisation à tout moment et sans semer le désordre dans votre chambre un superbe bureau.

* Prix public généralement constaté comprenant la station sans l'ordinateur.

** Si votre moniteur est un CTM 644 équipé de la prise 12 V.DC.

Micro-maniaques, tous à vos postes !

AMSTRAD

La Qualité. L'innovation en plus

Je désire recevoir une documentation sur la Station AMSTRAD

Nom _____

Adresse _____

Tél. _____

Code Postal [] [] [] [] [] Ville _____

Renvoyez ce coupon à : Amstrad France
B.P. 12 - 92312 Sèvres Cedex.

Ligne consommateurs :

46.26.08.83

Tapez 3615

Code AMSTRAD 88.2.TI



TI-59

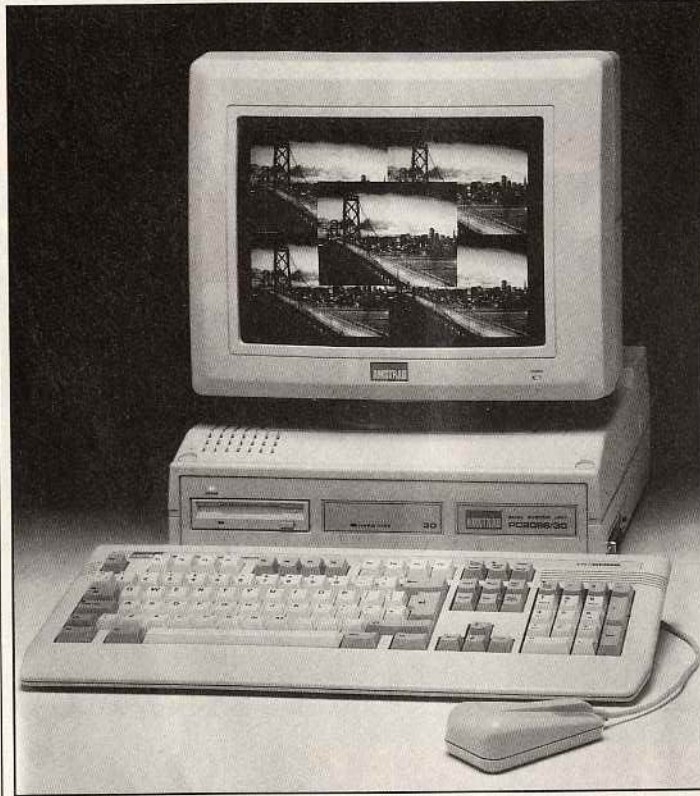


Amstrad: objectif 89

Nouvelle gamme de PC, nouveaux périphériques, magnétoscopes et autres : la rentrée d'Amstrad est riche en nouveautés. Toutefois, les CPC ne changent pas et l'on peut se poser la question suivante : quel est le but poursuivi par Amstrad ?

Leader sur le marché français de la micro de loisir en terme de parc installé (environ 600 000 CPC ont trouvé acquéreur), Amstrad organise cette année encore Amstrad Expo. A cette occasion, les visiteurs pourront découvrir les nouveaux produits Amstrad tels que magnétoscopes, chaînes haute-fidélité et autres. Mais, la principale attraction de cette nouvelle édition d'Amstrad Expo sera toutefois la présentation de la gamme PC 2000 révélée pour la première fois au dernier PCS de Londres. La venue de cette gamme n'est pas due au hasard. Elle s'inscrit bel et bien dans la logique de la société d'Alan Michael Sugar dont un des objectifs est de s'implanter durablement sur le marché de la micro professionnelle. C'est pourquoi la gamme des PC 2000 est constituée de divers modèles, architecturés autour des microprocesseurs 8086, 80286 ou 80386.

Rappelons que les représentants de cette nouvelle famille possèdent certaines caractéristiques communes : écran livré avec la machine, carte graphique VGA étendue en standard (640 ou 480 points en 256 couleurs simultanément choisies parmi 262 144), lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 d'une capacité de 1,44 Mo, ports souris, Centronics et série, Windows livré en version de base, etc. Cette gamme de PC est fort large et couvre des domaines d'application fort variés. Le PC 2386 dont le prix devrait se situer entre 27 000 et un peu plus de 30 000 F HT, en fonction de la configuration, est destiné aux professionnels ayant besoin d'une grande puissance de calcul et/ou de stockage (le disque dur livré en standard fait quelque 65 Mo). Structuré autour d'un microprocesseur 32 bits 80836, il se veut directement concurrent de machines haut de gamme comme le Compaq 386s, par exemple. Le PC 2286, est, lui, destiné à un public plus large. Architecturé autour d'un 80286, il sera proposé entre 11 000 et 19 000 F HT, environ. Ce modèle plus abordable touchera les PME/PMI pour les applications bureautiques, la petite ges-



Bas de gamme de la série Amstrad, le 2086 arrive...

tion, etc. Il pourra aussi faire l'affaire pour les riches amateurs de micro... Le PC 2086 est de la même manière destiné à un large public. Compatible à base de 8086 cadencé 8 MHz et disposant de 640 Ko en version de base, il sera commercialisé entre 8 000 et 17 000 F TTC, environ. On le voit, proposé en de nombreuses configurations, cet ordinateur attaque divers segments du marché. D'ailleurs, il pourra concurrencer efficacement les ordinateurs 16/32 bits haut de gamme tels les Mega ST 2, Amiga 2000 et autres.

Pour sa part, François Quentin, directeur du développement d'Amstrad France, pousse même le raisonnement plus avant : d'après lui, le PC 2086 sera concurrentiel sur le marché des hobbystes face aux 1040 ST et Amiga 500, par exemple. En effet, en matière de graphisme (argument choc pour les amateurs), les ST ne peuvent en aucun cas rivaliser avec le nouvel

Amstrad PC. Les Amiga font jeu égal avec lui au niveau résolution et nombre de couleurs affichables en même temps mais ils proposent une palette moins étendue. D'autre part, la différence de prix entre ces deux machines n'est pas si importante qu'il y paraît au premier abord. Le prix du PC 2086 (version écran couleur et un lecteur de disquettes) devrait tourner aux alentours des 9 500 F contre environ 7 000 à configuration égale pour l'Amiga 500. Soit une différence de prix de 2 500 F, c'est-à-dire dissuasive pour un acheteur moyen diront certains. Certes, mais en matière de micro-loisirs les PC possèdent de plus en plus d'arguments notamment grâce au parc installé aux U.S.A. et qui génère moult développements logiciels et matériels. Environnement auquel le PC 2086 a accès, bien entendu. La partie n'est en rien gagnée d'avance car les amateurs de micro sont souvent avides de performances purement techniques. Mais la per-

cée du PC 1512 indique qu'en la matière les choses évoluent... Reste à savoir si Amstrad « mettra le paquet » pour exploiter ce segment. Si ce n'était pas le cas, Atari et Commodore seraient certainement obligés de revoir leur stratégie en attaquant Amstrad sur son terrain : celui des PC. Mais dans ce cas, comment ne pas porter ombrage aux 16/32 bits ? Une équation bien difficile à résoudre pour les concurrents, une bataille passionnante à analyser pour un journaliste !

Le premier représentant de la gamme 2000, le PC 2086, devrait être introduit sur le marché français. Les PC 2286 et 2386 arriveront début 1989. Le mode de distribution des divers représentants de cette gamme sera fonction du public visé : le PC 2086, par exemple, sera vendu de la même manière que les 1512 et 1640 (boutiques spécialisées grandes surfaces). Les 286 et 386 devraient disposer d'un réseau distributif. D'autre part, Amstrad doit introduire, courant décembre, un réseau qui permettra de connecter plusieurs ordinateurs entre eux. Destiné aux petites entreprises, il sera proposé à un peu moins de 5 000 F HT tout compris. De même, la venue de modem Amstrad ne devrait pas tarder.

Ce que nous venons de voir montre bien que l'orientation de la nouvelle gamme, et surtout de 286 et 386, est résolument professionnelle. Il ne faut toutefois pas en conclure qu'Amstrad compte laisser tomber le marché familial. Tout d'abord le PC 1512 ne disparaît pas (il en est de même du 1640). Et contrairement à ce que disent certains, cet ordinateur est résolument tourné vers l'utilisateur personnel. Il aura cependant un concurrent de taille à affronter : le PC 2086 ! De conception plus moderne, ce dernier s'avère fort attaquant grâce à sa carte graphique. Second élément qui montre qu'Amstrad poursuivra son activité en matière de microloisirs : les chiffres de vente du CPC qui poursuivent son ascension. D'après Amstrad, entre janvier et août

Votre quête est la richesse interstellaire et non pas la gloire!!



Devant vous s'étend l'univers. 8 millions de planètes attendent votre exploitation. Vous pourrez devenir immensément riche si vous maîtrisez l'art de la navigation interstellaire, si vous décelez les difficultés de la conduite de Photon et si vous repoussez les pirates de l'espace.

Oubliez les médailles, oubliez les honneurs, oubliez la gloire. En tant que membre de la Fédération des 'Free Traders' vous vivrez pour l'argent et mourrez probablement pour lui.



FEDERATION OF FREE TRADERS



ATARI ST/AMIGA



*Photos d'écran de la version Atari ST.
ILLUSTRATION: PETER ANDREW JONES.
COPYRIGHT: SOLARWIND LIMITED
Gremlin Graphics Software Ltd.,
Alpha House, 10 Carver Street,
Sheffield S1 4FS, Angleterre.

1988, environ 86 000 CPC ont trouvé preneur ! Ce chiffre impressionnant n'est pas sans rappeler ceux avancés à propos de Nintendo au Japon... De même, les stratégies de ces deux entreprises consistant à faire vivre le produit le plus longtemps possible en lui adjoignant extensions, périphériques et services sont tout à fait comparables. Au Japon, Nintendo a lancé une extension télé-

manière puisque ce produit constitue en quelque sorte un argument supplémentaire pour le CPC vis-à-vis d'autres machines, tels les C 64. Malgré tout, comme l'indique Marion Vannier, P.-D.G. d'Amstrad France, ce type d'opération naît uniquement de la constatation de l'existence d'un marché. Il ne s'agit pas d'une stratégie à part entière mais de l'illustration de la politique de la firme.



Le PC 200, concurrent des Olivetti et Commodore PC 1, sera-t-il importé en France ?

matique pour sa console, et parallèlement, a mis en place un service de téléchargement. Résultat : les projets des NTT (les PTT nippons) ont été contrariés par le succès de ce produit.

En France, Amstrad propose par le biais d'Amcharge un service similaire. Mis en place en collaboration avec diverses sociétés et permettant le téléchargement de programmes connus, il ne risque pas de poser problème aux PTT. Il utilise les normes habituelles françaises en matière de télématique mais prouve qu'Amstrad ne se désintéresse en rien du CPC. Le pack tuner-télévision (station Micro) le montre de la même

Bref, ces éléments montrent que la firme d'Alan Michael Sugar renforce la gamme des 8 bits. Certains diront qu'Amstrad y est contraint du fait de la conception ancienne de ces ordinateurs. C'est vrai, mais le CPC dépasse le marché micro : les circuits de distribution de cette gamme passent désormais par les entreprises de vente par correspondance, les grandes surfaces, etc. Les CPC ont à l'évidence atteint le niveau de produit de grande consommation : il ne s'agit plus seulement d'un ordinateur mais bel et bien d'un Amstrad ! C'est pourquoi le jugement porté sur les caractéristiques techniques de ces machines

AMSTRAD EXPO 1988

Cette année encore, Amstrad organise le salon Amstrad Expo. Visité par environ 33 000 personnes l'an passé, il devrait cette année connaître un beau succès compte tenu du nombre de nouveautés présentées. Outre la nouvelle gamme de PC 2000, Sinclair PC 200, Station Micro, magnétoscopes VCR 600 et TVR 3, chaînes haute-fidélité compactes Midi MX 100, 200 et 400, ensemble Studio 100 seront exposés sur le stand Amstrad. D'autres sociétés seront présentées : les amateurs de microloisirs pour-

ront ainsi rencontrer divers éditeurs distributeurs, fabricants d'extensions et autres. Ce salon se tiendra du 4 au 7 novembre 1988, Porte de Versailles à Paris. A cette occasion, Amstrad et NRJ organisent un concours durant l'exposition qui vous permettra de gagner magnétoscopes, micro-ordinateurs, chaînes haute-fidélité et Stations Micro.

D'autre part, la présentation aux caisses du présent numéro de Tilt vous permettra une réduction de 10 F sur le droit de l'entrée (25 F au lieu de 35 F).



Le Studio 100 d'Amstrad, mi-chaîne Hi-Fi mi-table de mixage : un concept similaire à celui mis en œuvre sur les CPC.



Les combinés télé/magnétoscopes : Amstrad s'attaque aussi à la vidéo. ne doit pas perdre de vue le fait que nombre d'acheteurs ne possèdent pas d'éléments de comparaison ou, simplement, ne veulent pas en prendre connaissance ! Dans ce contexte, les rumeurs concernant un éventuel Amstrad familial 16/32 bits destiné à remplacer les CPC sont difficilement défendables. Du moins à court terme car il faudra bien un jour ou l'autre faire évoluer la gamme actuelle.

Dernier élément montrant qu'Amstrad désire poursuivre son implantation sur le micro familiale : le Sinclair PC 200. Modèle bas de gamme, ce compatible marche sur les plates-bandes d'Olivetti mais aussi de Commodore et de son PC 1. Toutefois, la venue de cette machine en France n'est pas certaine. A l'heure où nous mettons sous presse, Amstrad France se pose en effet la question. Le prix de cet ordinateur le place en porte à faux par rapport à la gamme Amstrad. S'il est commercialisé ici, son prix serait d'environ 3 000 F, écran non compris : soit un prix similaire

à celui d'un CPC 6128 avec écran couleur. De la même manière l'achat d'un PC 200 avec un moniteur de qualité raisonnable donne une configuration aux alentours des 4 500 F : soit à peine moins chère que le PC 1512. On le voit, cet ordinateur est pris en tenaille et l'on ne sait pas trop quel pourrait être son positionnement puisque les arguments en sa faveur existent aussi pour les CPC (environnement logiciels et matériels, prix) et PC 1512 (compatibilité PC).

Dernier axe de ce développement d'Amstrad France : les résultats de loisir (télévisions, chaînes haute-fidélité et autres magnétoscopes). Ce secteur prometteur est abordé à l'aide de concepts similaires à ceux mis en œuvre sur micros. Les produits, proposés à des prix accessibles, livrés complets, s'avèrent souvent comparables à ceux des autres fabricants. On se doute bien que ce développement sur de nouveaux marchés n'est pas sans rapport avec l'activité en micro de l'entreprise, activité qui sert de base à son développement dans d'autres domaines (ceci principalement grâce au parc de CPC installé). D'ailleurs, il est intéressant de souligner qu'Atari a annoncé il y a quelques mois avoir des vues similaires... Comme nous l'indique Marion Vannier, le but de la filiale française est de réaliser 50 pour cent de son activité avec la micro professionnelle. Les 50 pour cent restant le seront dans le domaine des produits de loisir dont fait partie la gamme CPC. Comme quoi, le but d'Amstrad est bel et bien de conforter sa position en France. Mathieu Brisou

T'R I 'A 'D



LES 3 PLUS GRANDS

HITS DU 16 BITS!

V O L U M E • 1



Compilation disponible sur Atari ST et Amiga

Disponible dans les FNAC.  et les meilleurs points de vente.

Distribué par UBI SOFT
- 1, voie Félix-Éboué -
94021 CRÉTIL CEDEX



Tél. 1 48 98 99 00



Le XE Game System : une console capable de se transformer en ordinateur.

Console ou ordinateur?

Présenté il y a environ deux ans, le XE Game System Atari est basé sur l'ancienne gamme huit bits de la firme de Jack Tramiel. Il se veut évolutif et complet dès le départ. Mais, les performances... ?

Présentée pour la première fois au CES de janvier 1987 à Las Vegas aux Etats-Unis, la console XE Game System est enfin commercialisée en France. Directement dérivé de la gamme d'ordinateurs 8 bits (Atari 130 XE et 65 XE, eux-mêmes issus de la gamme 800 XL), cet appareil se pose en tant que machine de jeux mais aussi d'initiation. Selon Elie Kénan, président-directeur général d'Atari France, cette machine « appartient à la même famille que le Commodore 64 et le CPC. Il a eu moins de succès que ces derniers mais il se situe à un même niveau de performances pour un prix beaucoup plus attractif. Il existe un grand nombre de personnes qui ont envie d'un micro mais n'ont pas plus de 1 000 F à dépenser. A ces acheteurs, nous offrons la possibilité d'acquérir le XE puis d'économiser quelque 450 F pour s'offrir le clavier qui transformera la console en micro-ordinateur. Je veux présenter des produits Atari dans toutes les gammes de budget. J'ai d'ailleurs encore un point faible entre 1 500 et 3 500 F... ». Clair et logique ! Mais, la réalité est-elle à la hauteur du discours ?

La mise en œuvre du système est fort simple. Après avoir déballé l'ensemble au design moderne, dont la ligne n'est pas sans rappeler la gamme ST, on assure les

diverses connexions (alimentation et câble Péritel) et le tour est joué. Enfin presque : nous avons eu la mauvaise surprise de constater que le XE Game System ne fonctionnait pas avec le moniteur couleur Thomson MC 9 J 936. Mieux vaut être certain de la parfaite compatibilité entre écran et console avant de l'acquérir. Les problèmes d'intendance étant résolus, on enfiche une cartouche dans le port situé sur le dessus de la machine et prévu à cet effet. On connecte le pistolet ou la manette en fonction du jeu et on met en marche. Dès cet instant, l'amateur de microloisirs est frappé de stupeur : en quelle année sommes-nous ? Les qualités graphiques de la console remontent en effet à un âge bien révolu et les testeurs que nous sommes ont eu l'occasion de constater le chemin parcouru en moins de cinq ans ! Sur le papier l'ensemble paraît pourtant convaincant par rapport à d'autres huit bits comme les CPC ou les Thomson (respectivement 320 par 200 points en 4 ou 4 096 couleurs en moyenne résolution) puisque le XE Game affiche 320 par 196 points en quatre couleurs parmi 256. Mais, les couleurs ont une nette tendance à baver, ce qui est fort désagréable lorsque l'on est en présence de graphismes aux tracés fins. Cela s'explique par le fait que la gestion de l'écran ne

fait pas appel au Bit-Map, contrairement aux huit bits que nous avons cités précédemment. De la même manière, la partie générateur de sons est en théorie comparable à ce que proposent les autres consoles du marché puisque le nouvel Atari offre quatre voies sur trois octaves et demi. Mais la qualité de reproduction est assez contestable.

Le principal point faible du XE Game System par rapport aux consoles Nintendo et Sega réside malgré tout dans la qualité assez contestable des programmes de jeu qui l'accompagnent. Les titres sont peu nombreux (vingt et une cartouches disponibles à 90 ou 140 F TTC chacune), souvent assez anciens et de qualité de réalisation généralement médiocre : graphismes pas assez figolés, lutins de taille trop restreinte, etc. Evidemment, il est toujours possible d'avancer l'argument du clavier optionnel qui permet de transformer XE Game en ordinateur,

chose impossible avec les consoles. Mais très franchement, cette opération n'est pas aussi intéressante qu'elle en a l'air. D'une part parce que les programmes sur XE/XL, donc compatibles avec le XE Game, sont de plus en plus difficiles à trouver mais aussi parce que cette console se trouve dans une configuration telle qu'elle est directement concurrencée par le... C 64 ! Proposé à environ 1 700 F avec lecteur de K7 et manette de jeu, cet ordinateur huit bits propose une logithèque bien plus attrayante tant qualitativement que quantitativement. Dans ce contexte, les arguments en faveur du XE Game System sont peu nombreux. Machine hybride au positionnement hasardeux du fait d'un prix qui le situe entre consoles et ordinateurs comparativement plus attractifs, le système de jeu Atari aura donc bien du mal à convaincre les amateurs de micro ludique... Mathieu Brisou

Incentive attaque



Editeur britannique bien connu, Incentive arrive en force...

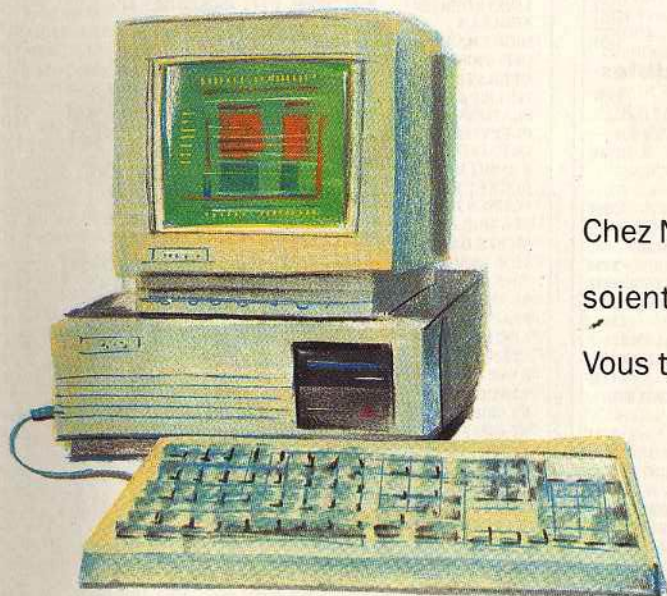
Ça y est, Incentive Software s'intéresse de plus près au marché français. Pour preuve, cet accord de représentation exclusive que Ian Andrew, P.-D.G. de Incentive, vient de signer avec Micromania. Connue pour des titres tels que STAC, le diminutif de « ST Adventure Creator », et surtout Dark Side, cette société se distingue des autres compagnies britanniques par un système particulier de développement de ses produits. Dark Side, par exemple, utilise le Freescape, un programme permettant de créer des jeux en 3D et dotés de graphismes en blocs pleins. Encouragé par le succès de ce titre, Incentive entend bien s'affirmer comme LE spécialiste, que ce soit dans le domaine ludique ou professionnel, des produits conçus en 3D. De petite taille

(six personnes dont trois programmeurs), Incentive est une équipe de passionnés qui veulent avant tout créer des programmes qui leur plaisent indépendamment des contraintes commerciales. Leur prochain titre, Total Eclipse, sera précédé par la sortie de Driller sur ST et Amiga en novembre.

En bref...

- Titus s'agrandit et double la superficie de ses locaux pour accueillir de nouveaux membres au sein de son équipe. Cette société d'édition cherche actuellement douze programmeurs et graphistes. Si vous êtes intéressé, adressez un CV avec lettre manuscrite à : Titus Recrutement, 28 ter, avenue de Versailles, 93220 Cagny.
- Connue de tous les passionnés de micro de la première heure, la Fédération Nationale des Associations et Clubs de Micro-Informatique et Télématique (Microtel) fête ses dix années d'existence. C'est l'occasion pour elle de faire le point : en 1988, la Fédération comprend plus de 10 000 adhérents et confirme sa vocation d'association tournée vers la micro et ses applications. Pour plus d'informations, écrivez à : Fédération Nationale Microtel, 9, rue Huymans, 75006 Paris.

LA MICRO EST CHEZ NA2A, DEMANDEZ LE PROGRAMME.



Chez NA2A, nous avons le micro qu'il vous faut. Quels que soient vos besoins: gestion, comptabilité, facturation... Vous trouverez la solution chez NA2A.

Chez NA2A, nous connaissons les enfants. Pour leur plaisir et pour leur avenir, nous avons sélectionné une gamme de micro à prix sympas.



Chez NA2A, à chacun son logiciel: jouer, travailler. Alors, n'hésitez pas à demander le programme. Chez NA2A, nous saurons vous conseiller.

3615 MICROMANIA
des affaires en or tous les jours
sur votre minitel ! En novembre
des surprises
dans tous les paquets

ATARI ST

- FORCES MAGIQUES 249F
- +LA PANTHERE ROSE
- +WESTERN GAMES+CLEVER
- AND SMART+VAMPIRE EMPIRE
- OCEAN 5 STARS 245F
- +ENDURO RACER+CRAZY CARS
- +BARBARIAN+RAMP.+WIZZBALL
- COMPUTER HITS 275F
- +DEEPSPACE+BRATACCAS
- + HACKER2+LIT. COMP. PEOPLE
- ARCADE FORCE 295F
- +ROAD RUNNER+INDIAN JONES
- +GAUNTLET+METROCROSS
- LES GUERRIERS 245F
- +TNT+ALTAIR+PROHIBITION
- ALBUM EPYX ST 245F
- + WINTER GAMES+SUPER
- CYCLE+WRESTLING
- MALETTE JEUX FIL 245F
- + SUPER TENNIS+ MAJOR
- MOTION+ SPACE SHUTTLE2
- LES EXCLUSIFS N°1 195F
- + LEADERBOARD+ TAI PAN
- + XEVIOUS + TOP GUN

NOUVEAUTES

- 944 TURBO CUP 245F
- AAARGH 185F
- ACTION SERVICE 225F
- ADV. DUNG AND DRAG. 225F
- AIRBALL 195F
- ALTRINA WORLD GAME 175F
- ARTURA 185F
- A.T.F. 225F
- AQUAVENTURA 225F
- ASTAROTH 185F
- BARBARIAN 2 145F
- BATMAN 195F
- BLAZING BARRELS 195F
- BOMBUZAL 195F
- CALIFORNIA GAMES 195F
- CHARLIE CHAPLIN 195F
- CYBERNOID 185F
- DALEY'S THOMSON'S
- OLYMPIQUE CHALLENGE 185F
- DESLATOR 185F
- DOUBLE DRAGON 195F
- DRILLER 185F
- DUEL 225F
- ELITE 225F
- EMMANUELLE 220F
- EXOLON 185F
- FEDER. OF FREE TRADERS 285F
- FINAL ASSAULT 195F
- FISH 245F
- FRIGHT NIGHT 195F
- FOOTBALL MANAGER 2 185F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARRISON 2 185F
- GARY L. HOT SHOT 195F
- GARY L. SUPER SKILLS 185F
- GENIUS 195F
- GHOST AND GOBBLINS 195F
- GRAFFITI MAN 195F
- GUERRILLA WAR 185F
- HELL FIRE 195F
- HERCULE 185F
- HIGH EPIDEMY 245F
- HOT SHOT 185F
- INCANTATION 225F
- IRON LORD 245F
- IRON TRACKERS 220F
- INTERNATION. KARATE + 185F
- IRON LORD 225F
- JUPITER PROBE 149F
- KENNEDY APPROACH 225F
- KING OF CHICAGO 249F
- L'ANNEAU DE ZENGARA 225F
- LA CHOSE DE GROTEM. 225F
- LES TUNQUES BLEUES 185F
- LIVE AND LET DIE 195F
- 1943 185F
- MARS COPS 225F
- MATA HARI 195F
- MAXI BOURSE 210F
- MAY DAY SQUAD 195F
- MENACE 225F
- MONTE CRISTO 220F
- MOTOR BIKE MADNESS 149F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NEBULS 185F
- NETHERWORLD 185F
- NIGEL MANSSELL'S 195F
- NUMERO 10 225F
- OPERATION WOLF 195F
- PAC MANIA NAMCO CO. 195F
- PAPER BOY 185F
- PARANOIA COMPLEX 195F
- PETER PAN 195F

NOUVEAUTES

- PEUR SUR AMYTIVILLE 225F
- PIRATES 225F
- POWERDROME 225F
- PUFFY'S SAGA 245F
- RAMBO 3 185F
- REALM AT THE TROLLS 195F
- RENEGADE 195F
- RETURN TO THE JEDI 195F
- RIMRUNNER 145F
- ROADBLASTERS 185F
- ROCKET RANGER 275F
- SHOOT EM UP CONST. KIT 225F
- SKY CHASE 225F
- SOLDIER OF LIGHT 185F
- SORCERY PLUS 195F
- SPACE HARRIER 2 185F
- STARSHIP 145F
- SPEEDBALL 245F
- STAC 385F
- STARBALL 195F
- STARBOOSE 195F
- STARRAY 195F
- STARTRAP 195F
- STORM LORD 185F
- STORMTROOPER 225F
- SUMMER OLYMPIAD 195F
- SUPER STAR ICE HOCKEY 185F
- SUPERMAN 245F
- TERRIFIC LAND 195F
- TARGET RENEGADE 185F
- THE ELIMINATOR 185F
- THE GAMES WINTER ED. 195F
- THE KRISTAL 245F
- THE LAST NINJA 2 185F
- THEXDER 245F
- THE PRESIDENT IS MIS... 245F
- THE SENTINEL 185F
- THE TEMPLE OF FLY... 275F
- THE THREE STOOGES 295F
- TIGER ROAD 195F
- TIMES OF LORE 225F
- TRIVIAL PURSUIT 225F
- NOUVELLE GENERAT. 195F
- TT RACER 245F
- TYPHOON 185F
- TRUCK 225F
- ULTIMATE GOLF 195F
- VENOM STRIKE'S BACK 145F
- VERMINATOR 225F
- VICTORY ROAD 185F
- WANDERER 185F
- WANTED 285F
- WHIRLIGIG 185F
- WAR GAME CONST SET 245F
- ZOOM 195F
- ALIEN SYNDROME 185F
- ARMY MOVES 175F
- ARKANOID 2 185F
- BIRDIE 185F
- BARD'S TALE 225F
- BIONIC COMMANDO 185F
- BOMB JACK 225F
- BUBBLE BOBBLE 175F
- BUGGY BOY 185F
- CARRIER COMMAND 235F
- CHESS MASTER 2000 225F
- CORRUPTION 225F
- DEFENDER OF THE CROW. 275F
- DEGAS ELITE 225F
- DUNGEON MASTER 245F
- ECO 195F
- EXPLORA 375F
- FIRE AND FORGET 269F
- FER ET FLAMME 285F
- GABRIELLE 225F
- GAUNTLET 2 195F
- GEE BEE AIR RALLY 285F
- G.I.G.N. OP. JUPITER 185F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GUNSHIP 245F
- HURLEMENTS 225F
- IMPOSSIBLE MISSION 2 185F
- JEANNE D'ARC 285F
- JET 385F
- KARATE KID 2 155F
- KENNEDY APPROACH 225F
- L'ARCHE CAPTAIN BLOOD 275F
- L'EMPIRE CONTRE ATT. 185F
- LE MAITRE DES AMES 225F
- MANOIR DE MORTVILLE 175F
- MICKEY MOUSE 185F
- NIGHT RAIDER 185F
- OBLITERATOR 225F
- OFF SHORE WARRIOR 269F
- OUT RUN 195F
- OVERLANDER 225F
- PLATOON 185F
- QUESTRON 2 225F
- SCRABBLE 225F
- SDI 285F
- SKRULL 225F
- SLAP FLIGHT 175F
- SILENT SERVICE 225F
- SIDEWINDER 125F

- SINBAD 225F
- SPACE HARRIER 225F
- SPACE RACER 185F
- SPITFIRE 40 185F
- STARGLIDER 2 225F
- SUPER HANG ON 145F
- SUPERSKI 220F
- STREETS FIGHTER 195F
- STRIP POKER II 145F
- SUPERSPRINT 145F
- TERRAQUEST 145F
- TERRORPODS 195F
- THE HUNT FOR RED OCT. 225F
- THUNDERCATS 185F
- ULTIMA 4 225F
- UNIV. MIL. SIMULATOR 225F
- VIRUS 195F
- 20 000 LIEUES SS MERS 245F
- VOYAGE CENTRE TERRE 285F
- WHERE TIME STOOD ST 185F
- XENON 185F
- ZOMBI 195F
- ZYNAPS 185F

PC compatibles

- EPYX ON PC 2 195F
- +WORLD GAMES+ROLLING
- THUNDER+JINKS+LEADERB
- COMPILATION UBI 275F
- +ZOMBI+NECROMANCIEN
- +MASQUE PLUS
- PC HITS N°2 225F
- +GREEN BERET+GRYSOR
- +ARKANOID+WIZZBALL
- PC GOLD HITS 195F
- +BRUCE LEE+WC LEADERBOAR
- +ACE OF ACES+INFILTRATOR
- LA COLLECTION 185F
- +ARKANOID+WC LEADERBOAR
- +WORLD GAMES+SUPER TENNIS
- ALBUM EPYX 225F
- +WINTER GAMES+PITSTOP 2
- +SUMMER GAMES
- CARRE D'AS 275F
- +DAKAR 4X4+ROBINSON
- +STARTING BLOCK+BIG BEN
- PC HITS 225F
- +TOP GUN+THE DAMBUSTERS
- + GREAT ESCAPE+STRIP POKER
- 944 TURBO CUP 245F
- A 320 195F
- ADV. DUNG. AND DRAG. 225F
- ACTION SERVICE 195F
- AIRBORNE RANGER 245F
- ALBEDO 215F
- APOLLO 18 225F
- ARKANOID 2 185F
- BARBARIAN 185F
- BARDS TALE 225F
- BATMAN 195F
- BATTLECHESS 245F
- BIONIC COMMANDO 185F
- BUBBLEGHOST 225F
- CARRIER COMMAND 225F
- CHUCK YEAGER FLIGHT 245F
- COMBAT SCHOOL 185F
- CRUCIAL TEST 220F
- DALEY THOMPSON "S
- OLYMPIQUE CHALL. 195F
- DARK SIDE 185F
- DEFENDER OF THE CROW. 245F
- DOSSIER KHA 225F
- DOUBLE DRAGON 195F
- ECHOLON 185F
- ELITE 225F
- EMMANUELLE 220F
- EMPIRE 195F
- FEDE. OF FREE TRADERS 285F
- F15 STRIKE EAGLE 185F
- F19 STEALTH FIGHTER 245F
- FER ET FLAMME 225F
- FINAL ASSAULT 195F
- FIRE AND FORGET 269F
- FLIGHT SIMULATOR 2 450F
- FLIGHT SIMULATOR 3 475F
- FREEDOM 220F
- 4X4 OFF ROAD RACING 185F
- GABRIELLE 225F
- GALACTIC CONQUEROR 249F
- GAME OVER 2 195F
- GARY L. HOT SHOT 185F
- GAUNTLET 185F
- G.I.G.N. OPERAT. JUPITER 285F
- GUNSHIP 325F
- HIGH EPIDEMY 239F

SUPER PROMOTION!

- Manette US GOLD 109F
- Manette Speed King 109F
- Amstrad
- 4 Disc. vierges CPC 99F
- ST Amiga
- 10 Disquettes 3,5 DF,DD 119F
- 10 Disquettes 5 1/4DF,DD 99F
- Manette KONIX PC. 195F
- Manette KONIX+Carte 295F

PC COMPATIBLES

- HOT SHOT 185F
- HURLEMENTS 215F
- ELITE 245F
- EMMANUELLE 220F
- EXPLORA 375F
- FEDERATION OF FREE. 275F
- FERRARI FOMULA ON. 269F
- FINAL ASSAULT 195F
- FIRE AND FORGET 249F
- GALACTIC CONQUER. 249F
- G.I.G.N. OP.JUPITE 225F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GARRISON 2 225F
- GEE BEE AIR RALLY 195F
- GHOST AND GOBBLINS 245F
- GREEN BERET 225F
- GRYSOR 225F
- GUERRILLA WAR 225F
- HOT SHOT 185F
- IKARY WARRIOR 225F
- IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
- INTERCEPTOR 249F
- IRON LORD 295F
- JET 395F
- KARATE KID 2 245F
- KING OF CHICAGO 325F
- L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
- L'EMPIRE CONTRE AT. 185F
- MENACE 225F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NETHERWORLD 225F
- NEBULUS 195F
- NIGHT RAIDER 185F
- OFF SHORE WARRIOR 245F
- OPERATION WOLF 195F
- PETER PAN 195F
- PLATOON 185F
- PUFFY'S SAGA 245F
- QUESTRON 2 265F
- RAMBO 3 185F
- ROCKET RANGER 245F
- SCENERY DISKS EUROPE 195F
- SCRABBLE 225F
- SKATE BALL 245F
- SIDE ARMS 225F
- SINBAD 245F
- SKATE OR IDE 225F
- SPACE RACER 185F
- SPEED BALL 295F
- STAR FLEET 225F
- STAR TREK 245F
- STARGOOSE 245F
- STARRAY 245F
- STARWARS 195F
- STREET SPORT SOCCER 185F
- TECHNOCOP 195F
- TEST DRIVE 225F
- TIGER ROAD 195F
- THE LAST NINJA 2 185F
- THE PRESIDENT IS MIS. 225F
- TRIVIAL PURSUIT 275F
- TRUCK 235F
- TYPHOON 185F
- ULTIMA IV 225F
- ULTIMA V 225F
- ULTIMATE GOLF 195F
- U.M. S. 225F
- VICTORY ROAD 185F
- VOYAGE CENTRE TERRE 285F
- 20000 LIEUES SS MERS 199F
- WHERE TIME STOOD ST. 195F
- ZYNAPS 185F

AMIGA

- AMIGA GOLD HITS 249F
- +BIONIC COMMANDO+ROLLING
- THUNDER+JINKS+LEADERBOARD
- FORCES MAGIQUES 249F
- +LA PANTHERE ROSE
- +WESTERN GAMES+CLEVER
- AND SMART+ VAMPIRE EMPIRE
- 1943 225F
- 19 BOOT CAMP PARTI 185F
- 4X4 OFF ROAD RACING 225F
- 944 TURBO CUP 245F
- ALIEN SYNDROME 185F
- ADV. DUNG. DRAG. 225F
- AIRBALL 195F
- ALBEDO 195F
- ARMY MOVES 225F
- ASTAROTH 195F
- A.T.F. 225F
- BARD'S TALE 2 249F
- BARD'S TALE 3 249F
- BATMAN 245F
- BATTLE CHESS 245F
- BEYOND THE ICE PAL. 225F
- BIRDIE 245F
- BIVOUAC 225F
- BLAZING BARRELS 195F
- BOMB JACK 245F
- BUBBLE BOBBLE 195F
- BUGGY BOY 249F
- CALIFORNIA GAMES 225F
- CAPONE 295F
- CARRIER COMMAND 245F
- COMBAT SCHOOL 195F
- COSMIC PIRATES 195F
- CYBERNOID 225F
- DALEY THOMPSON'S
- OLYMPIQUE CHALL. 225F
- DEFENDER OF CROW. 325F
- DOUBLE DRAGON 195F

AMIGA

- DRILLER 225F
- DUNGEON MASTER 225F
- ELITE 245F
- EMMANUELLE 220F
- EXPLORA 375F
- FEDERATION OF FREE. 275F
- FERRARI FOMULA ON. 269F
- FINAL ASSAULT 195F
- FIRE AND FORGET 249F
- GALACTIC CONQUER. 249F
- G.I.G.N. OP.JUPITE 225F
- GOLD RUNNER 2 225F
- GARRISON 2 225F
- GEE BEE AIR RALLY 195F
- GHOST AND GOBBLINS 245F
- GREEN BERET 225F
- GRYSOR 225F
- GUERRILLA WAR 225F
- HOT SHOT 185F
- IKARY WARRIOR 225F
- IMPOSSIBLE MIS. 2 225F
- INTERCEPTOR 249F
- IRON LORD 295F
- JET 395F
- KARATE KID 2 245F
- KING OF CHICAGO 325F
- L'ARCHE CAP. BLOOD 345F
- L'EMPIRE CONTRE AT. 185F
- MENACE 225F
- MOTOR MASSACRE 185F
- NETHERWORLD 225F
- NEBULUS 195F
- NIGHT RAIDER 185F
- OBLITERATOR 195F
- OFF SHORE WARRIOR 249F
- OPERATION WOLF 245F
- OUT RUN 225F
- PAC MANIA NAMCO CO. 195F
- PLATOON 225F
- POWERDROME 245F
- PUFFY'S SAGA 245F
- RAMBO 3 225F
- REALM OF THE TROLLS 225F
- RETURN OF THE JEDI 195F
- ROAD BLASTERS 185F
- ROCKET RANGER 309F
- SCRABBLE 245F
- SHOOT "EM UP CONT. 225F
- SKRULL 225F
- SKYCHASE 185F
- SKYFOX 2 199F
- SPACE HARRIER 225F
- SPACE HARRIER 2 195F
- STARGLIDER 2 225F
- STARGOOSE 195F
- STARRAY 245F
- STREET FIGHTER 195F
- STREETSPORTS BASK. 195F
- SUPERMAN 245F
- SUPERSKI 220F
- TECHNOCOP 195F
- THE ELIMINATOR 225F
- THE GAMES WINTER 195F
- THE KRISTAL 245F
- THE LAST NINJA 2 195F
- TIGER ROAD 245F
- TRIVIAL PURSUIT 225F
- NOUVELLE GENERAT. 195F
- TYPHOON 225F
- ULTIMA 4 225F
- ULTIMATE GOLF 195F
- UMS 225F
- VICTORY ROAD 195F
- VIRUS 195F
- WANDERER 225F
- WHIRLIGIG 185F
- XENON 185F
- ZOOM 195F
- ZYNAPS 225F

SPECTRUM

- GAME SET AND MATCH 2 149F
- HISTORY IN THE MAKING 249F
- OCEAN DYNAMITE 149F
- LES BEST DE US GOLD 149F
- TAITO COIN OF COLLEC. 129F
- KARATE ACE 115F
- GOLD SILVER BRONZE 145F
- ELITE 6 PACK N°3 95F
- ARCADE ACTION 119F
- LES GREMLINS 119F
- LA COLLECTION KONAMI 119F
- TOP TEN COLLECTION 99F
- GEANTS D'ARCADE 119F
- LES TRESORS USG 115F
- BEST OF ELITE 2 95F
- HIT PACK 2 95F
- GAME SET AND MATCH 129F
- HIT PACK 2 98F
- THEY SOLD A MILLION 3 95F
- THEY SOLD A MILLION 2 95F
- AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR
- LE CATALOGUE MICROMANIA.

DEMENT !!! Kit de téléchargement **99 F**
avec ce kit vous allez pouvoir télécharger 24h/24, 7 jours sur
des centaines de hits pour le simple prix d'une communication
téléphonique sur **3615 AMCHARGE.**



LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12
OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

BENEFICIEZ A PARIS DES PRIX MICROMANIA

BOUTIQUE MICROMANIA
PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

AMSTRAD

- HISTORY IN MAKING 249/299F
MEGA COMPILATION US GOLD
+LEADERBOARD+EXPRESS
+RAIDER+IMPOSSIBLE MISSION
+SUPERCYCLE+GAUNTLET+BEACH
+HEAD+INFILTRATOR+KUNGFU
+MASTER+SPYHUNTER+ROAD
+RUNNER+BRUCELEE+GOONIES
+WORL. G.+ RAID+BEACH HEAD
LES BEST DE US GOLD 149/199F
+OUT RUN+GAUNTLET 2
+CALIFORNIA GAMES+720°
+ROLLING THUNDER
12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+CYBERNOID+DEFLEKTOR+TOUR
+DE FORCE+MASK 2+BLOOD
+BROTHERS+HERCULES+NORTH
+STAR+TRIAKOS+BLOODVALLEY
+LES MAITRES DE L'UNIVERS
+MARAUDEUR+RANARAMA
OCEAN DYNAMITE 149/199F
+PLATOON+PREDATOR+KARNOV
+CRAZY CARS+COMBAT
+SCHOOL+SALAMANDER+DRILLER
+GRYZOR
GAME SET MATCH 2 149/199F
+MATCH DAY 2+SUPER HANG
+ON+CHAMPION CHIP SPRINT
+BASKET MASTER+TRACK AND
+FIELD+CRICKET+SNOOKER+GOLF
FORCES MAGIQUES 149/199F
+LAPANTHEREROSE+DAKAR4X4
+WESTERN GAMES+CLEVER
+AND SMART+OPER. NEMO
LES AS DU CIEL 149/199F
+ADV TACTICAL FIGHT+ ACE
+SPITFIRE 40+TOMAHAWK+AIR
+TRAFFIC CONTROL+STRIKE
+FORCE HARRIER+ACE OF ACE
FIST AND THROTTLES 95/139F
+ENDURO RACER+BUGGY BOY
+THUNDERCATS+IKARI
WARRIOR+DRAGON'S LAIR
FRANK BRUNO BIG 129/179F
+FRANK BRUNO BOXING
+SCOOBY DOO+COMMANDO
+GHOST'NGOBLINS+AIRWOLF
+BOMB JACK+SABOTEUR...
LES FUTURISTES 149/199F
+BOB MOR-S. F.+SAPHIR+ MINE
AUX DIAMS.+ANTHROPIE
SIMULATION PACK 145/195F
+GD PRIX 500+QUAD+SUPERSKI
LES DEFIS DE TAITO 139/199F
+TARGET RENEGADE+ARKANOID
+ARKANOID 2+BUBBLE BOBBLE
+FLYING SHARK+SLAPFIGHT
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
23 EPREUVES SPORTIVES EPHYX
LEADERBO. "PAR 3" 145/169F
+LEADERBOARD+LEADERBOARD
TOURNAM.+W CL LEADERBOAR
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOST'NGOB
BLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE

PRINTEMPS HAUSSMANN
64 bd Haussmann
"Espace Loisir Sous-sol"
75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
LA REGLE DE CALCUL
65/67 bd Saint Germain
75005 Paris
Métro Saint Michel ou Maubert

- GEANTS D'ARCADE 115/195F**
AMST GOLD HIT 3 115/195F
LES GREMLINS 115/165F
COLL KONAMI 115F/185F
LES TRESORS USG 99/195F
BEST OF ELITE 2 95/145F
OCEANSTAR HIT 2 99/145F
IMAGINE ARC. HITS 99/145F
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
ALBUM DIGITAL 99/145F
ALBUM EPHYX 99/189F
ALBUM LORICIEL 95/145F
ALBUM UBISOFT 165/195F
GAME SET MATCH 129/179F
HIT PACK 2 95/145F
KARATE ACE 115/175F
OCEAN STAR HIT 95/145F
PACK FIL N°2 139/189F
TOP TEN COLLECT. 99/145F

NOUVEAUTES

- 4X4 OFF ROAD RAC. 99/149F
944 TURBO CUP 195/245F
A 320 145/195F
ACTION SERVICE 139/189F
AIRBORNE RANGER 185/225F
ALIEN SYNDROME 95/139F
ARTURA 95/135F
BARBARIAN(PSYNOS.) 95/139F
BARBARIAN 2 89/139F
BATMAN 99/149F
BLACKLAMP 89/139F
BOMBUZAL 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CORPORATION 95/145F
CYBERNOID 2 95/135F
DOUBLE DRAGON 99/149F
EHELON 89/139F
EMMANUELLE ND/195F
FERNANDEZ MUST DIE 95/139F
FREEDOM ND/195F
GALACTIC CONQUERO. 129/169F
GAME OVER 2 99/149F
GARY L. HOT SHOT 95/135F
G.I. HERO 89/139F
GUERRILLA WAR 89/139F
HURLEMENTS 135F/175F
INDIAN MISSION ND/159F
IRON HORSE 99/149F
IRON LORD 155/195F
LIVE AND LET DIE 95/139F
MONTE CRISTO ND/195F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 95/139F
NIMITZ 99/159F
OPERATION WOLF 99/149F

- NOUVEAUTES**
PAC MANIA COIN OP 99/149F
PETER PAN ND/160F
PUFFY'S SAGA 139/179F
RAMBO 3 89/139F
RETURN OF THE JEDI 99/149F
REX 99/149F
ROADWARS 95/139F
ROBOCOP 99/149F
ROY OF THE ROVERS 95/139F
SAVAGE 95/149F
SDI 99/149F
SHOOT OUT 99/149F
SOLDIER OF LIGHT 89/139F
TECHNOCOP 99/149F
TERRIFIC LAND ND/195F
TERRORPODS 95/139F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
TIGER ROAD 99/149F
TRIVIAL PURSUIT
NOUVELLE GENERAT. 99/149F
TRUCK 190/230F
TYPHOON 89/139F
VICTORY ROAD 89/139F
WANDERER 95/139F
WHIRLIGIG 89/139F

HIT PARADE

- ACTION SERVICE 139/189F
1943 95/145F
ADV. DUNG. AND DRAG. 95/139F
ALT. WORLD GAMES 95/145F
BARD'S TALE 145/195F
BIONIC COMMANDO 95/139F
CONSPIRATION 145/185F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. 95/139F
FIRE AND FORGET 129/169F
FOOTBALL MANAG. 2 95/139F
FUSION 2 145/185F
GARY L. SUPER SKILLS 95/145F
GIGN OPERAT. JUPITER 145/195F
GUNSHIP 195/245F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
L'ARCHE CAPT BLOOD 169/199F
L'EMPIRE CONTRE AT. 99/149F
MATA HARI 139/189F
MAXI BOURSE 145/195F
NIGEL MANSELL 95/145F
NIGHT RAIDER 95/145F
OFF SHORE WARRIOR 129/169F
RASTAN 89/145F
ROAD BLASTERS 89/139F
SAMOURAI WARRIOR 89/139F
STREET FIGHTER 95/145F
SUPERSPORTS 95/139F
THE DARK SIDE 95/139F
THE GAMES WINTER 95/145F
THE TRAIN 115/185F
THE VINDICATOR 89/139F
FI 5 STRIKE EAGLE 99/149F
MICKY MOUSE 95/145F
PHM PEGASUS 149/195F
PSYCHO PIGS 95/139F
SCRABBLE DE LUXE ND/225F
SKATE CRAZY 85/139F
STREET SPORT. BASK. 95/145F
THUNDERCATS 89/145F
TRIVIAL PURSUIT 175/229F

COMMODORE 64

- HISTORY IN MAKING 249/299F
BEST DE US GOLD 149/179F
OCEAN IN CROWD (DYNAMITE) 139/189F
GAME SET MATCH 2 139/189F
TAITO COIN OF COL. 125/165F
GOLD SILVER BRONZE 149/199F
LEADERB. PAR 4 145/175F
KARATE ACES 119/179F
ALBUM EPHYX N°2 115/175F
ALBUM EPHYX 99/145F
ARCADE ACTION 119/189F
BEST OF ELITE N°2 95/145F
COLL KONAMI 119F/189F
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
GAME SET MATCH 129F/179F
GEANTS D'ARCADE 119/195F
HIT PACK 2 99/145F
LES GREMLINS 119/169F
LES TRESORS USG 115/195F
TOP TEN COLLECTION 99/145F
IMAGINE ARCADE HITS 95F

NOUVEAUTES

- 1943 95/145F
944 TURBO CUP 195/245F
ACTION SERVICE 145/195F
ADV. DUNG. AND DRAG. 95/139F
ARTURA 95/145F
BARBARIAN(PSYNOS.) 95/145F
BARBARIAN 2 95/125F
BATMAN 99/149F
CARRIER COMMAND 145/195F
CYBERNOID 2 95/145F
DARK CASTLE 95/125F
DOUBLE DRAGON 99/149F
REALM OF TROLLS 95/139F
EHELON 95/145F
GAME OVER 2 95/135F
GARY L. HOT SHOT 95/125F
GUERRILLA WAR 89/125F
IRON LORD 155/195F
LA CRACK DOWN 99/149F
L'ARCHE CAPT BLOOD 95/145F
LIVE AND LET DIE 95/139F
MOTOR MASSACRE 95/139F
NETHERWORLD 95/125F
NIGEL MANSELL'S OPERATION WOLF 95/135F
OVERLANDER 95/115F
RAMBO 3 89/139F
RETURN OF THE JEDI 95/125F
REX 99/149F
ROBOCOP 95/135F
ROCKET RANGER 109/169F
SAVAGE 99/135F
SDI 99/149F
STREET SPORT SOCCER 95/139F
SUPERSPORTS 95/145F
TECHNOCOP 99/149F
TERRORPODS 95/145F
THE BARD'S TALE 3 ND/165F
THE ELIMINATOR 95/139F
THE LAST NINJA 2 125/145F
THE MUNCHER 99/149F
THE PRESIDENT IS MIS. 95/125F
TIGER ROAD 99/149F
TYPHOON 89/125F
ULTIMATE GOLF 95/139F
VICTORY ROAD 89/125F
WANDERER 95/115F
WHIRLIGIG 95/125F

THOMSON

- ALBUM LORICIEL 145/195F
MALETTE JEUX FIL 245/245F
THOMSON HITS 175/225F
LORICIEL HIT 2 155/185F
944 TURBO CUP 199/249F
ACTION SERVICE 145/195F
ARKANOID 145F
BILLY 2 135/195F
BOB WINNER 149/195F
BOBO 145/195F
CRAZY CARS 145/195F
CRUCIAL TEST ND/195F
ENDURO RACER 145/195F
F 15 STRIKE EAGLE 145/195F
GIGN OP. JUPITER 149/199F

HIT PARADE

- 4 X 4 OFF ROAD RAC. 95/145F
APOLLO 18 95/145F
BIONIC COMMANDO 95/145F
CHUCK YEAGER'S 99/189F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIQUE CHALL. 95/145F
GARY L. SUPER SKILLS 95/145F
GUNSHIP 145/195F
IMPOSSIBLE MISSION 2 95/145F
NIGHT RAIDER 95/145F
PIRATES 145/195F
RED SORM RISING 139/185F
ROAD BLASTERS 95/145F
STREET FIGHTER 95/145F
TEST DRIVE 99/149F
THE TRAIN 99/149F
THE GAMES WINTER 95/145F
THE VINDICATOR 99/149F

SEGA

- MANETTE SPECIALE 145F
LUNETTES 3D 290F
AFTER BURNER 295F
ACTION FIGHTER 255F
ALEX KID/MIRA. WORLD 255F
ALIEN SYNDROME 255F
ASTRO WARRIOR 255F
BLACK BELT 259F
BLADE EAGLE 255F
CHOPFLIFTER 255F
COMBAT RESCUE 255F
ENDURO RACER 255F
FANTAZY ZONE 255F
FANTASY ZONE 2 299F
GANGSTER TOWN 255F
GOLDEVIUS 295F
GHOSTHOUSE 195F
GLOBAL DEFENSE 195F
GREAT BASKETBALL 255F
GREAT GOLF 255F
MY HERO 199F
MIRACLE WARRIOR 295F
MONOPOLY 295F
NINJA 255F
OUT RUN 255F
PENGUIN LAND 295F
QUARTET 255F
RESCUE MISSION 255F
S.D.I. 255F
SECRET COMMAND 255F
SHANGAI 255F
SHINOBI 295F
SPACE HARRIER 295F
SPY VS SPY 199F
SUPER TENNIS 199F
THUNDERBLADE 295F
WONDERBOY 255F
WORLD GRAND PRIX 255F
ZAXXON 3D 295F
ZILLION 255F
ZILLION 2 255F

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Total à payer =	F

NOM

ADRESSE

TEL

NOUVEAU PAYER PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

carte bleue

Date d'expiration ___/___/___ Signature

Reglement : je joins un cheque bancaire CCP mandat-lettre je préfère payer au facteur a réception (en ajoutant 19 F pour frais de remboursement) N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA

T1-59

SKATEBALL



Photo d'écran sur S1



DIFFUSION

se tient à votre disposition
pour tous renseignements et commande
Téléphonez : 16 (1) 48 98 99 00



Photo d'écran sur ST

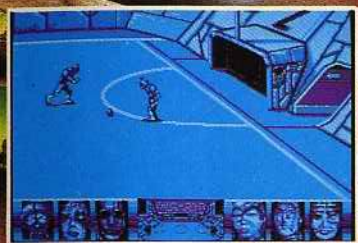


Photo d'écran sur PC

Skateball, la simulation sportive du futur qui combine à la fois les émotions du football américain et les techniques du hockey sur glace.

Sur la patinoire, vous devrez affronter une équipe qui saura vous montrer sa tenacité. A vous d'éviter impérativement les obstacles et les crevasses mortelles qui parsèment la glace.

Marquer des buts coûte que coûte, telle est la devise du Skateballer et telle doit être la vôtre maintenant.

Votre but : gagner mais d'abord... survivre !

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C 64 Disc : 189 F.
Amstrad, C 64 K 7 : 149 F.

Disponible dans les meilleurs points de vente et les FNAC.

fnac



UBI
Soft

1, vole Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI SOFT
Tél. (1) 48 98 99 00



Le gardien guette, à la fin du troisième niveau. C'est là qu'il faut verser le cœur.



Les compteurs l'indiquent, la fin est proche.

ses anneaux autour de votre vaisseau. A la fin de chaque secteur un gardien différent vous attend. Dans le premier niveau, il s'agit d'un poulpe géant qui vous noie sous un déluge de feu. A vous de trouver son point faible et de l'atteindre à de nombreuses reprises pour le détruire avant de passer au secteur suivant.

Votre vaisseau est équipé d'un écran qui le protège des collisions et des tirs ennemis. Mais, bien sûr, chaque fois que vous êtes touché sa puissance diminue et lorsqu'elle retombe à zéro, c'est la fin de la partie. Au début, vous ne disposez que d'un canon rudimentaire. Mais il vous est possible de transformer des débris métalliques en équipements supplémentaires.

Lorsque vous parvenez à détruire complètement une vague d'assaillants, une plaque métallique apparaît à l'endroit précis où se trouvait le dernier Alien que vous avez abattu. Ramassez cette plaque pour obtenir un bonus. Si vous tirez dessus, des symboles correspondant à divers équipements apparaissent et vous les récupérez. Tous les cinq coups au but, un nouveau symbole s'inscrit sur la plaque.

Les équipements évolutifs sont maintenant chose courante, mais la nouveauté dans *Menace*, c'est la manière dont vous vous les procurez. Pour obtenir les équipements les plus intéressants, il faut abattre



Votre vaisseau est dans la gueule du Slug.



Le vaisseau mère occupe la largeur de l'écran.

Menace

AMIGA

Menace, un très bon shoot-them-up. Dans le feu de l'action, on oublierait presque d'observer les ennemis. Et de voir comme ils sont variés et originaux.

Psygnosis. Programmation Dave Jones ; graphisme Tony Smith ; Design : DMA.

Draconia, une planète artificielle, a été construite en plusieurs siècles par six des plus féroces tyrans qui aient jamais existé. Après avoir été chassés de leurs planètes d'origine, ceux-ci ont traversé de nombreuses galaxies en pillant tous les mondes qui se trouvaient sur leur passage. Grâce au butin amassé, ils ont pu édifier cette planète infernale qu'ils ont peuplée de redoutables créatures. Les peuples des galaxies avoisinantes ont décidé de mettre fin à ce règne de terreur.

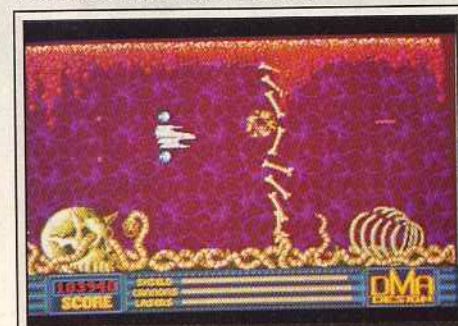
Une attaque massive a d'abord été envisagée, mais ce plan fut abandonné car les pertes auraient été trop élevées en raison des puissants systèmes défensifs qui tournent en orbite autour de Denarius. Seul un petit vaisseau a une chance de pénétrer les défenses de la planète sans être découvert. Il pourrait

ensuite détruire les systèmes ennemis pour permettre une attaque de la flotte entière. Devinez qui a été choisi pour mener cette attaque ? C'est vous que l'on a porté volontaire.

Pour vous permettre d'approcher Denarius sans être vu, on a placé votre vaisseau dans la gueule d'un Slug, une sorte d'énorme baleine de l'espace. Au début de la partie, on voit cet animal monstrueux envahir l'écran. Alors qu'il ouvre la bouche, votre vaisseau ressort. Vous avez à peine le temps de vous remettre de vos émotions que le combat commence. Vous vous engagez alors dans le premier secteur : la mer de Karnaugh. Les premières vagues de défenseurs arrivent sur vous : des bancs de méduses vous barrent la route, des poissons géants se laissent tomber à votre passage puis un serpent de mer déroule



L'essentiel : éviter les tirs de l'ennemi.



Les os du squelette vous barrent la route.

HITS

Le dernier Alien d'une vague juste avant qu'il ne disparaisse sur la droite de l'écran, afin d'avoir suffisamment de temps pour atteindre la plaque à de nombreuses reprises.

D'autre part, lorsque vous vous procurez un canon ou un laser, le nombre de munitions dont vous disposez est limité et s'affiche en bas de l'écran. Il ne s'agit donc pas de tirer à tout va. Ces deux facteurs ajoutent un important élément de stratégie qui pimente l'action.



Le poule géant qui garde le premier niveau.



Le combat a lieu au fond de la mer.



Une vague d'insectes attaque. A éviter.



Il faut profiter des équipements évolutifs.



Plus original : l'attaque des cubes.



Le point commun entre Rodin et Menace? Le Penseur, bien sûr...

Avec *Menace*, Psygnosis reste à la hauteur de sa réputation. La réalisation est irréprochable. Les graphismes sont aussi superbes que variés et chaque secteur présente des décors et des Aliens différents. L'animation est excellente, le scrolling horizontal en parallaxe, fluide. Le thème musical qui accompagne le jeu est rythmé à souhait et correspond parfaitement à l'action.

Un grand soin a également été porté à l'intérêt de jeu grâce à deux éléments très importants. Tout d'abord, le niveau de difficulté qui observe une progression remarquable. Les deux premiers niveaux sont assez faciles, l'action se durcit par la suite. D'autre part, vous avez la possibilité de reprendre

une partie en recommençant au niveau du secteur où vous avez terminé la précédente.

Menace est un superbe shoot-them-up qui vaut bien des programmes de salles d'arcade. L'action est aussi prenante que spectaculaire. Même les joueurs qui ne sont pas des inconditionnels du genre seront conquis par les qualités, de ce jeu. (Disquette.)

Alain Huyghues-Lacour.

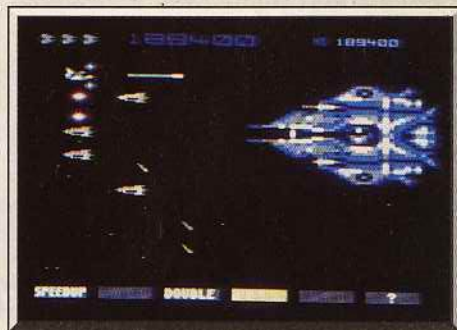
Type	_____	shoot-them-up
Intérêt	_____	17
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Comparatif

Nemesis-IO-Zynaps/Menace.

Menace s'inscrit dans la lignée des shoot-them-up à armement évolutif comme *Nemesis, IO* et autres *Zynaps* (Pour les amateurs, voir le dossier consacré aux shoot-them-up dans le ce numéro). Le mode d'obtention des équipements supplémentaires est nouveau mais il ne suffit pas à faire de *Menace* un programme original.

Son point fort repose sur la qualité de sa réalisation qui laisse loin derrière des concurrents. Cet atout ajouté à une qualité de jeu parfaite fait de *Menace* un chef-d'œuvre du genre. A.H.-L.



Nemesis (C 64).

Avis

Oui bon, reconnaissons que les graphismes de *Menace* sont très beaux. Mais le joueur confirmé est assez vite déçu. Le niveau de difficulté (même en expert) n'atteint pas celui d'un bon vieux *Galaxians*. Côté monstres, ce n'est pas l'imagination qui a étouffé les programmeurs de Psygnosis! Ils sont désespérément prévisibles. De plus, les vagues de monstres apparaissent chacune deux fois dans un même niveau. Consternant! Quant à l'animation, elle est trop lente pour ce type de jeu.

Un conseil, gardez votre argent pour *Katakis* pour le jour où il ne sera plus frappé d'interdiction.

Diabolik Buster.



Une créature à l'aspect agressif tente d'attaquer Hawkeye de front. Gare au gorille !

Hawkeye

C 64

Jeu de plates-formes avant tout, Hawkeye est très bien réalisé. Le héros que vous dirigez va rencontrer des monstres rampants, volants ou lunaires. Mais il est armé et supporte les radiations. Heureusement pour lui. Et pour vous.

Thalamus. Graphismes : Jacco Van Zeist ; musique : Jeroen Tel ; écran de présentation : Robin Levy.

Une race d'extra-terrestres nomades a envahi la planète Xamox, en massacrant sauvagement la plupart de ses habitants. Ces envahisseurs ont ensuite construit des générateurs atomiques qui ont rendu toute vie impossible sur la surface de la planète, en raison des radiations dégagées. Quelques survivants se sont réfugiés sous terre en préparant soigneusement leur revanche. Dans ce but, ils ont entrepris le développement d'une forme de vie synthétique, moitié robot, moitié humain. Cette créature, capable de supporter les radiations, est une redoutable machine de guerre qui est enfin prête à remonter à la surface pour chasser les envahisseurs.

C'est une longue quête qui attend Hawkeye. Il devra beaucoup combattre pour traverser villes, déserts poussiéreux et plaines glacées. Toutes sortes de créatures agressives tentent de l'arrêter, certaines l'attaquent de front, d'autres se laissent tomber sur lui ou bien surgissent du sol sous ses pas.

Le Cyborg dispose de quatre armes dont la plus simple est un pistolet, peu puissant, mais qui présente l'avantage d'être pourvu d'un nombre illimité de munitions. Trois autres armes, bien plus puissantes, sont disponibles mais elles sont limitées en munitions. Heureusement, vous pouvez en ramasser d'autres au cours de votre progression. La mitrailleuse, le laser et le bazooka devront être utilisés avec parcimonie, uniquement lorsque la situation l'exige.

Le laser, par exemple, est la seule arme qui permet de se débarrasser des dragons volants mais il tire trop haut pour atteindre les créatures rampantes. Chaque fois que vous êtes touché votre niveau d'énergie diminue. Lorsqu'il tombe à zéro vous perdez une vie.

Dans chacun des douze secteurs, vous devez ramasser quatre éléments qui sont disposés de manière aléatoire dans différents endroits. Il n'est donc pas possible d'établir un itinéraire idéal et il faut souvent revenir sur ses pas. Deux têtes de faucon sont disposées à gauche et à droite, en haut de l'écran. Celle qui clignote vous indique la direction dans laquelle vous devez aller pour trouver la pièce suivante. Lorsque vous avez ramassé tous les éléments, un signal sonore retentit. Il vous indique que vous devez vous rendre à l'extrémité droite du secteur pour passer au suivant. Vous refaites alors le plein de munitions avant de repartir au combat.

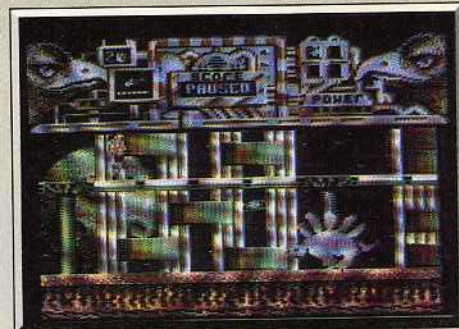
L'action est rapide et on se laisse vite prendre au jeu. Les créatures que vous affrontez sont très variées et il est indispensable d'identifier l'arme la plus efficace pour les détruire. Heureusement, on passe très simplement d'une arme à une autre sans être contraint à de dangereuses manipulations du clavier. Il suffit de maintenir appuyé le bouton de tir et de bouger la manette pour que les différentes armes s'affichent en haut de l'écran. Lorsque celle de votre choix apparaît, vous relâchez le bouton. Cette mani-

pulation s'effectue de manière très rapide, ce qui est très appréciable car vos ennemis ne vous laissent pas un instant de répit.

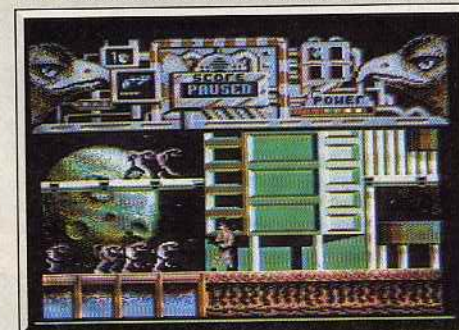
Hawkeye bénéficie d'une réalisation très soignée qui utilise bien les possibilités du C 64. Les graphismes sont particulièrement réussis : les sprites sont agréables et les créatures variées. Quant aux décors, ils donnent beaucoup d'ambiance à cette aventure. L'animation n'est pas moins convaincante et on remarquera surtout un irréprochable scrolling horizontal en parallaxe. La bande sonore n'est pas en reste, le thème musical est entraînant. Vous avez



Dragon volant extrêmement dangereux.



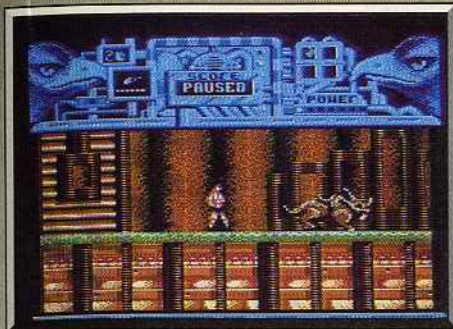
Des rencontres menaçantes, même sur la lune.



Les hordes ennemies attaquent de partout.



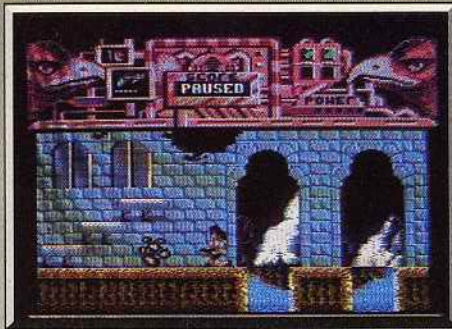
Des créatures rôdent sur les plates-formes.



Vous faites fuir le rhinocéros.

même la possibilité d'en modifier le mixage selon votre goût, en jouant sur le niveau sonore de la basse, la batterie et les claviers.

Hawkeye est un bon jeu d'action, ni trop dur ni trop facile. L'adresse n'a pas été oubliée. Il s'agit également d'un jeu de plates-formes dans lequel il faut beaucoup sauter pour passer différents obstacles. Cela n'est pas toujours aisé quand on est cerné par ses poursuivants. Un mode entraînement vous permet de reprendre la partie dans le secteur où s'est terminée la précédente. Ne croyez pas que vous allez pouvoir découvrir tous les niveaux aussi facilement que ça. Vous reprenez la partie de cet endroit mais lorsque vous arrivez à la fin de ce secteur, le jeu



L'arme fonctionne, l'ennemi est désintégré.



Trop tard ! On ne peut pas toujours gagner.

s'arrête. Il ne vous reste plus qu'à tout reprendre depuis le début. (Disquette.) Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	action
Intérêt	_____	16
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	n. c.

Autres versions

Actuellement ce programme n'est disponible que sur C 64, mais des versions ST et Amiga sont annoncées pour le début de l'année 89. Hélas, Thalamus n'a pas encore de distributeur en France. Aussi, vous ne trouverez *Hawkeye* qu'en import. Cette situation ne devrait pas durer : des négociations se sont engagées au cours du P. C. Show de Londres.

Comparatif

North Star/Hawkeye (C 64, disquette Gremlin) : ce programme est un agréable jeu d'action qui s'inspire également d'un thème emprunté à la science



North Star (CPC).

fiction. Les deux logiciels présentent bien des points communs, mais *Hawkeye* est bien plus intéressant de par la grande variété des créatures à combattre et les objets à ramasser. Et puis surtout il y a les armes différentes qui introduisent un élément de stratégie.

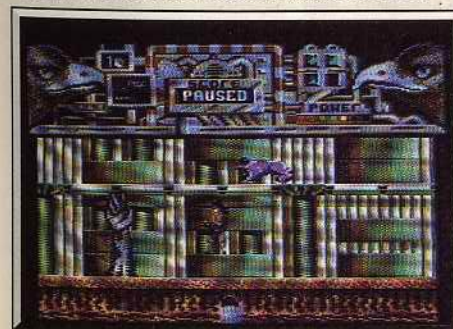
Hawkeye renouvelle un peu le genre tandis que *North Star* reste très classique. A.H.-L.



Le Cyborg recharge son énergie...



... pour mieux vaincre de nouveaux ennemis.



Jeux de mains, jeux de vilain.

Cybernoïd

AMIGA

A bord du Cybernoïd, vous vous lancez dans un jeu d'action particulièrement amusant. Les décors ne sont peut-être pas très variés, mais les ennemis le sont. Et ils vous guettent.

Hewson. Jeu original : Raffaele Cecco ; version Amiga : A.P. Cooper Associates.

Les pirates de l'espace ont fait un raid sur les entrepôts de la Fédération. Au cours de cette opération surprise, il se sont emparés de produits d'une valeur inestimable : diamants, minerais, armes et munitions. La Fédération tient absolument à en récupérer le plus possible et vous charge de cette mission. A bord du Cybernoïd, vous pénétrez dans le repaire des pirates et vous vous heurtez aux premières défenses ennemies. Le complexe souterrain est défendu par toutes sortes d'installations : des canons de différentes tailles, des missiles qui se déclenchent lorsque vous passez à leur niveau et, surtout, des sortes de plantes artificielles qui cachent des boules de plasma. Certaines de ces installations peuvent être évitées, tandis que d'autres doivent être détruites pour passer au tableau suivant. De nombreux vaisseaux ennemis vous harcèlent également. Lorsque vous les détruisez, ils laissent échapper les objets qu'ils ont volés. Il faut absolument rattraper ces objets qui vous permettent de vous procurer des équipements supplémentaires.

En plus des canons laser standards, le Cybernoïd dispose de cinq types d'armes différents dont l'utilisation est limitée à un certain nombre de coups. Ceux-ci sont sélectionnés en pressant la touche correspondante sur le clavier et sont utilisés en gardant le bouton de tir enfoncé. Vous devez utiliser ces



Au départ, un volcan en éruption.



La plante verte lance des boules de plasma.



Le Cybernoid - orange - attaque avec courage.

équipements en fonction des situations ou des adversaires qui se présentent.

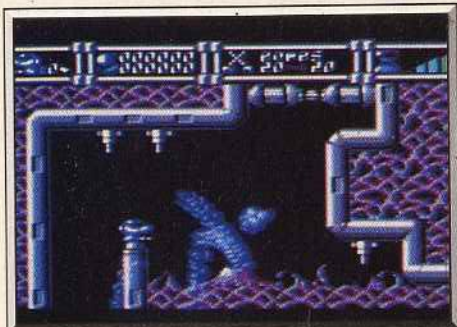
Un écran protecteur rend le Cybernoid invulnérable pendant quelques instants, ce qui est indispensable dans certains passages. Les « bounce bombs » rebondissent à travers l'écran en détruisant tout ce qu'elles touchent. Des missiles à tête chercheuse se dirigent droit sur les plantes artificielles et les font exploser. Le grand intérêt de ce programme repose sur l'utilisation de ces armements puissants. Pour triompher, il faut s'en servir à bon escient, sans les gaspiller inutilement. Lors des premières parties, on perd souvent de nombreuses vies alors que l'on est



En bleu : la trace laissée par les bombes.



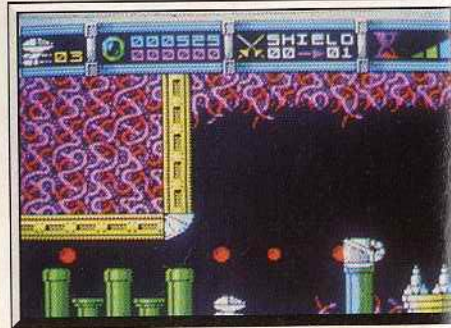
Des diamants... comme s'il en pleuvait.



Cybernoid sur C 64 : superbe.



Version CPC très réussie.



De nombreuses couleurs sur Spectrum.

en train de sélectionner un de ces équipements sur le clavier. Par la suite, les choses s'arrangent car on commence à mémoriser l'enchaînement des tableaux. Chaque secteur doit être traversé en un temps donné et la victoire ne vous est accordée que si vous avez récupéré suffisamment de marchandises.

Cybernoid est un programme bien conçu qui présente des graphismes agréables. Il y a souvent de nombreux vaisseaux, tirs et missiles qui se déplacent en même temps sur l'écran, grâce à une animation précise et rapide. La musique de présentation est excellente et les effets sonores convaincants. Cybernoid utilise vraiment à fond le principe d'armement évolutif : un important élément de stratégie qui en fait un shoot-them-up différent. L'action est très prenante et on a vraiment envie d'aller toujours plus loin. Une réussite. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type	_____	action
Intérêt	_____	17
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	C

Version C 64

Une version très réussie qui utilise à fond les possibilités graphiques et sonores du Commodore 64. Superbe. A.H.-L.

Type	_____	action
Intérêt	_____	16
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	B

Version Amstrad CPC

Le graphisme est encore meilleur que celui de la version C 64. En revanche, la bande sonore laisse à désirer. Un jeu passionnant. A.H.-L.

Type	_____	action
Intérêt	_____	16
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	E

Version Spectrum

Cette version est particulièrement soignée et bénéficie même d'une bande sonore de qualité. Un des jeux d'action les mieux réussis sur Spectrum. A.H.-L.

Type	_____	action
Intérêt	_____	16
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★
Prix	_____	E

MICROÏDS
PRESENTE

GP 500

QUAD

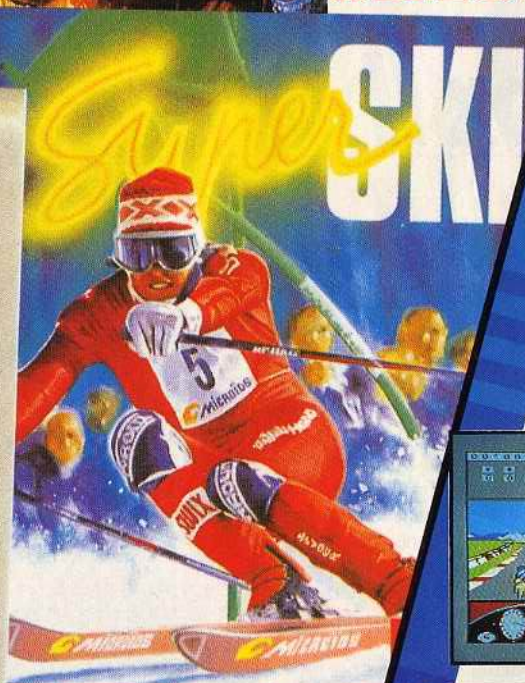
SUPERSKI

3=1



**LES SUPER
HITS DE LA
SIMULATION**

**500cc
GRAND PRIX**



SIMULATION PACK

MICROÏDS

81, rue de la Procession 92500 Rueil-Malmaison

cassette
et disquette
THOMSON
MO6-TO8-TO9
AMSTRAD cpc

**149F: K7
199F: DISC**

Prix moyen constaté

Documentation sur simple demande Joindre 2 timbres à 2,20 F pour participation aux frais d'envoi.



Au loin, un météore. Pour que dure le jeu, il vaut mieux l'éviter... et même le détruire.

Skyfox II

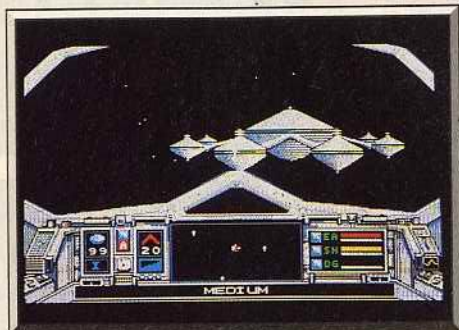
AMIGA

Au bord d'un vaisseau de l'espace, il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. Ici, les missions sont variées. Et originales.

Electronic Arts. Jeu original : Kevin Ryan, Damon Slye, Jeff Tunnel ; version Amiga : Brian McLaughlin, Piotr Lukaszuk ; art work : John Burton, Kobi Miller ; son : Brian McLaughlin ; musique : David Warhol.

Dans le premier épisode de cette série les Xenomorphs, particulièrement agressifs, avaient tenté de s'emparer des colonies de la Fédération. Après avoir été repoussés, ils durent se replier dans le monde d'origine, situé dans le système du Cygne. Quelques années plus tard, les services de renseignements de la Fédération annoncent que les Xenomorphs s'apprêtent à reprendre le combat dans divers endroits de la galaxie. Pour faire face à cette éventualité les savants de la Fédération ont construit un nouveau vaisseau, le Skyfox II, encore plus puissant que le précédent.

Le Skyfox II est équipé de trois types d'armements.



Ravitaillez-vous à la base spatiale.

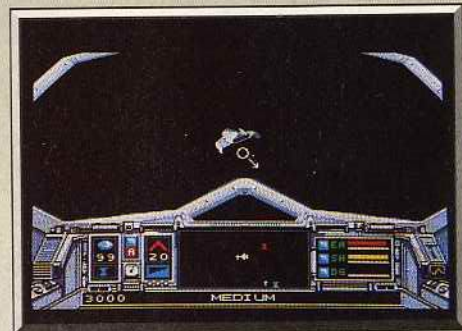


A l'intérieur de la station aérospatiale.

Tout d'abord les canons à neutrons, l'arme de base avec laquelle on peut abattre les vaisseaux ennemis et les astéroïdes. Les bombes à photon, très puissantes, qui seules permettent de détruire les bases Xenomorphs. Des mines antimatières que vous pouvez larguer et qui explosent automatiquement au bout d'un certain temps, ou au contact d'un vaisseau. Un système automatique de visée est placé au centre de l'écran et vous indique la direction dans laquelle se trouve le vaisseau ou la station spatiale la plus proche. Vous disposez également d'un écran protecteur qui absorbe les chocs et les tirs. Il se recharge automatiquement grâce à des batteries nucléaires, mais il faut toutefois éviter d'être touché

trop souvent. Enfin, un système de pilotage automatique permet de se déplacer à un endroit précis. Pour l'utiliser, il suffit de passer en mode carte et de placer le curseur sur le point où vous désirez vous rendre.

En cas d'attaque ennemie ou lors de la traversée d'un champ d'astéroïdes, vous pouvez reprendre instantanément les commandes. Un autre équipement est très utile lors de certaines missions : il s'agit d'un système qui rend votre appareil invisible, ce qui fait que les Xenomorphs ne peuvent le détecter. Mais attention, ce système utilise une énorme quantité d'énergie. Il ne faut donc y recourir que pendant de courtes périodes et uniquement quand la situation l'exige. Si l'un de ces équipements a été endommagé au cours d'un combat, vous pouvez aller dans la station spatiale la plus proche pour y effectuer des réparations. Au début de la partie, vous choisissez l'une des dix missions proposées. Celles-ci se déroulent à différents stades du conflit et sont clairement expliquées. Vous devez stopper les offensives des vaisseaux Xenomorphs et détruire leurs bases, escorter des fréquences endommagées ou bien détruire les convois ennemis. D'autres missions sont plus délicates : approcher du quartier général ennemi



Repousser ou détruire les vaisseaux ennemis.

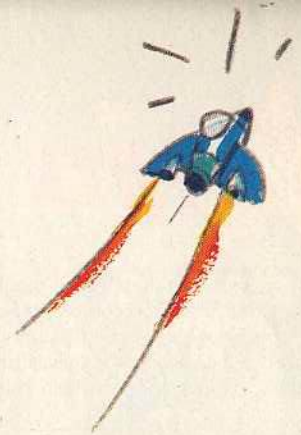
pour intercepter ses communications, escorter un ambassadeur et veiller à ce qu'il ne tombe pas dans un piège, ou bien partir pour une longue expédition à la recherche d'une ancienne base dont on ignore l'emplacement.

Skyfox II est un programme bien réalisé, ce qui n'est pas surprenant de la part d'Electronic Arts. Les graphismes sont agréables, l'animation en 3D très réussie et la bande sonore satisfaisante. Ce nouveau programme est assez prenant, bien que l'action ne soit pas aussi frénétique que celle de Skyfox I. Il y a de longues périodes de vol où il ne se passe pas grand-chose. Mais ce que Skyfox II a perdu en intensité dans l'action, il l'a gagné en atmosphère.



Le retour victorieux de la mission.

Encore un qui se prend trop aux jeux.



Thunderblade

Vous n'en croirez pas vos doigts. C'est le jeu le plus jeu de l'année.

ISP - C64 - AMS - AMIGA - ST

Thunderblade



Road Blasters

Ça dérape, ça décape, ça dérange, ça démange, mais vous ne regretterez pas d'avoir vu ça !

ISP - AMS - C64 - ST - AMIGA



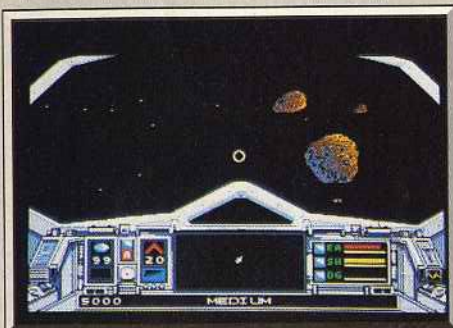
Distribution non exclusive.
En vente chez
tous les spécialistes
micro-informatique
et à la fnac.

UN PARTENAIRE POUR GAGNER.

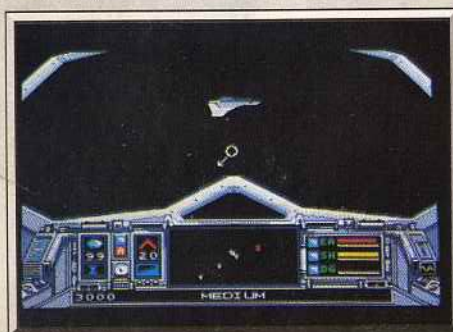
102, rue Henri-Barbusse - 95100 ARGENTEUIL
Tél. : (1) 39 47 29 29

Les autres points forts de ce programme sont la grande variété des missions proposées et la présence de nombreux niveaux de difficulté. Ces deux éléments sont un gage de longévité pour ce jeu intéressant. (Disquette) Alain Huyghues-Lacour

Type shoot-them-up
 Intérêt 16
 Animation ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix C



Traversée périlleuse du champ d'astéroïdes.



Nouveau combat dans l'espace.

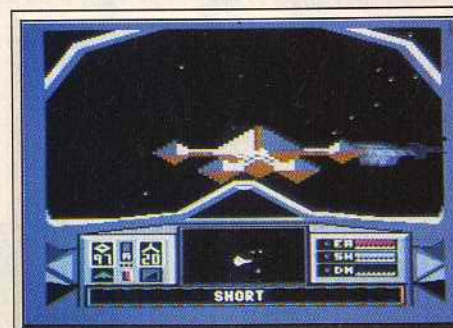
Version C 64

Skyfox II est tout aussi réussi sur C 64, la réalisation est excellente et l'ensemble offre un bon intérêt de jeu. A.H.-L.

Type shoot-them-up
 Intérêt 15
 Animation ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix B

Version PC et compatibles

Même si elle supporte mal la comparaison avec celle



Version C 64 : excellente.



On les reconnaît aux couleurs du PC.



Star Raider (ST).

Truck

ATARI ST

A vos marques. Prêts ? Partez ! Et que le meilleur gagne cette course de... camions ! Contrairement aux apparences, tout s'y passe vite. Réflexes et témérité indispensables.

Fil.

Les courses de camions mettent généralement aux prises des engins de plus de 400 chevaux, certains atteignent même les 800 et disposent d'un turbo compresseur. Avec une telle débauche de puissance, ces mammoths de l'asphalte roulent sans problèmes à des vitesses de 250 km/h. Truck se propose de nous faire connaître l'essentiel des activités sportives de ces monstres de puissance. Le programme reprend le type de présentation de logiciels sportifs tels que Winter Games. Chacune des trois épreuves proposées peut être choisie individuellement. C'est avec une présentation inspirée du mythique Pole Position qu'est introduite la première épreuve. Votre tâche est très simple : vous devez occuper la



La route est tracée, évitez de déborder.

de l'Amiga, cette version n'en est pas moins intéressante. On se laisse facilement prendre au jeu. A.H.-L.

Type shoot-them-up
 Intérêt 15
 Animation ★★★★★
 Graphisme ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix C

Comparatifs

Skyfox/Skyfox II. Ce programme présente de nombreux points communs avec Skyfox II. Mais l'accent est mis ici essentiellement sur le tir avec quelques éléments de stratégie.

C'est un jeu très prenant mais qui n'offre pas une grande variété de situations. A.H.-L.

Star Raiders/Skyfox II (ST, disquette Atari). Ici encore, cet excellent programme présente de nombreux points communs avec Skyfox II : passage dans l'hyper-espace, vue en 3D, combats contre les vaisseaux ennemis et ravitaillement dans les stations spatiales. Star Raiders est un logiciel assez ancien puisque la première version est sortie sur le VCS. Mais il n'a pas pris une ride et la version Atari ST est excellente.

Ces deux programmes sont réussis. Le seul avantage de Skyfox II repose sur la variété des missions proposées. A.H.-L.



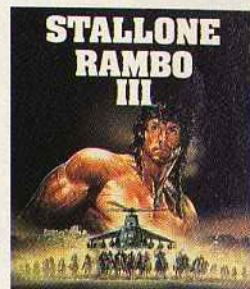
Jouer de la boîte de vitesses, si possible.

meilleure place possible au terme des quatre tours de circuit qui vous opposent à onze camions de puissance équivalente au vôtre. La masse de votre véhicule est un énorme handicap dans les multiples virages que présente le circuit : la force centrifuge a tendance à vous projeter à l'extérieur de la trajectoire souhaitée, ce qui vous contraint à jouer de la boîte de vitesses (heureusement il n'y a que deux rapports). Votre position par rapport à l'ensemble des concurrents vous est constamment indiquée. Les débordements de route sont sanctionnés par une collision avec les panneaux de publicité qui longent le circuit. La deuxième épreuve est un jeu de cadences. Non content de faire une course avec u

Encore un qui se prend trop aux jeux.

Rambo III

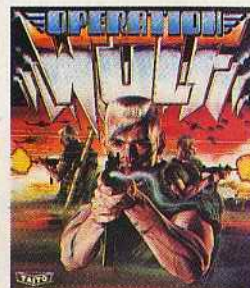
C'est le plus beau. C'est
le plus costaud. C'est
Rambo et il est de retour.
(SPECTRUM - C64 - AMSTRAD - PC - ST - AMIGA)



Opération Wolf

Les otages : il vaut mieux
être à votre place qu'à
la leur. Et pourtant, c'est
à vous de les libérer...

(SP - AMS - C64 - ST - AMIGA)



Guérilla Wars

Votre objectif : la liberté.
Votre unique chance :
la guérilla.

(SP - C64 - AMS - AMIGA - ST)

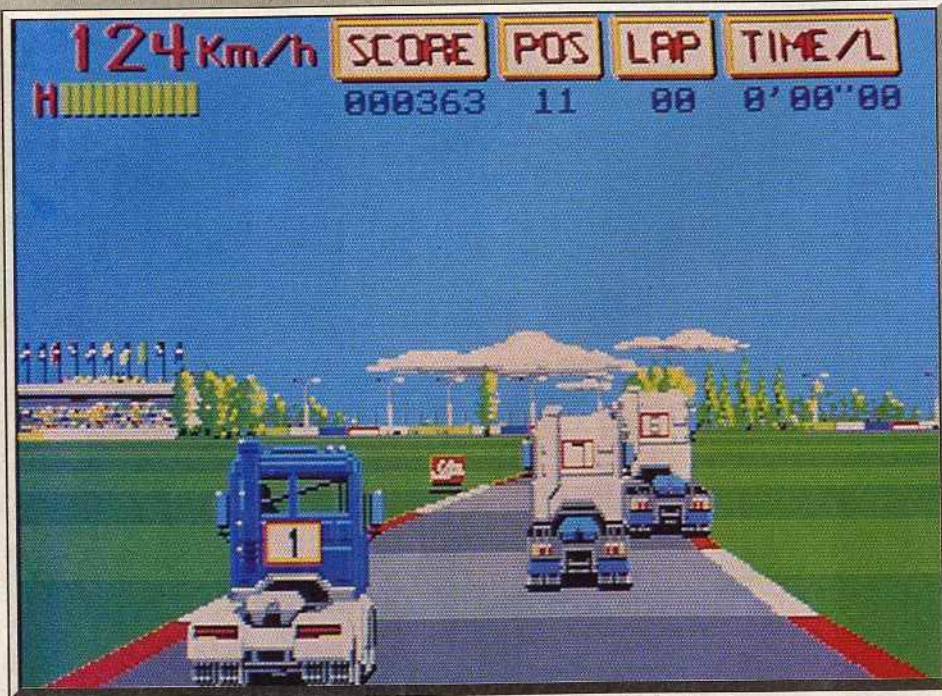


ocean

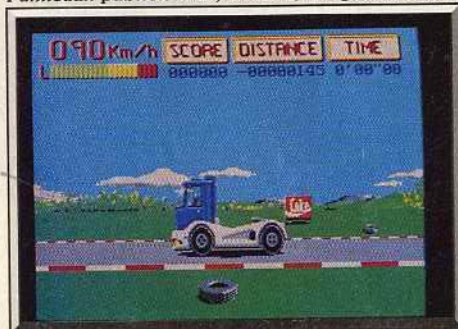
Distribution non exclusive.
En vente chez
tous les spécialistes
micro-informatique
et à la fnac.

UN PARTENAIRE POUR GAGNER.

102, rue Henri-Barbusse - 95100 ARGENTEUIL
Tél. : (1) 3947 2929



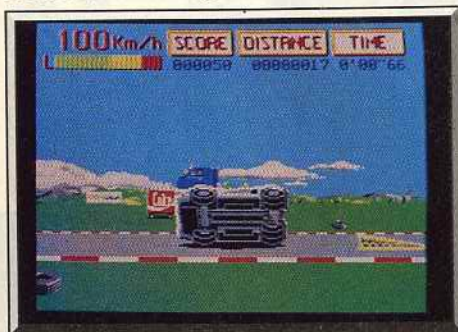
Panneaux publicitaires, tribune, nuages, les décors sont précis, colorés et variés.



La deuxième étape, sur deux roues...



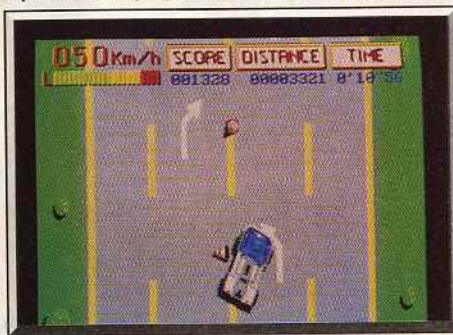
Trouver la vitesse d'approche du tremplin.



Corrections indispensables dans cette épreuve.

rente-tonnes, vous devez tenter de faire la plus longue distance possible sur deux roues. La difficulté consiste à trouver la vitesse adéquate d'approche du tremplin (une prise du tremplin trop lente ou trop rapide provoque la chute de votre camion sur le flanc). Une fois le décollage sur deux roues effectué, il faut encore trouver le dosage parfait dans la gestion de la trajectoire pour maintenir l'équilibre. Cette épreuve est certainement la plus éprouvante pour les nerfs (d'incessantes corrections sont nécessaires).

Toujours dans le genre acrobatique, la troisième épreuve vous propose un slalom endiablé entre des



Vue de dessus dans la troisième épreuve.

bornes en plastique. Votre camion et le parcours sont vus de dessus. Vous devez anticiper les obstacles tout en tenant compte de l'effet de dérive que provoque la force centrifuge sur votre engin. Un bon parcours est donc celui durant lequel un minimum d'obstacles sont bousculés et cela en un minimum de temps.

Les graphismes sont de bonne qualité et riches en couleurs. Ils disposent de sprites de belle taille. Les vues sont différentes en fonction de l'épreuve : 3D, latérale, de haut. Les animations sont d'un bon niveau et rendent parfaitement compte de l'inertie de votre engin infernal. On peut ainsi apprécier la qualité du scrolling différentiel de la seconde

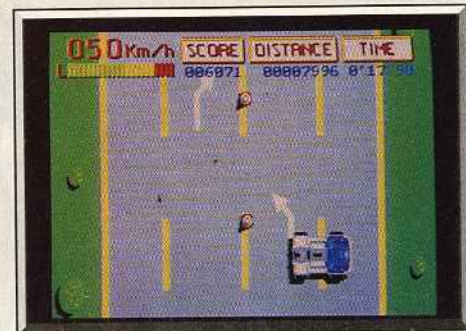
épreuve, ou bien les déplacements fluides du camion entre les obstacles dans la dernière épreuve. Les bruitages sont la partie la plus médiocre du logiciel. Bien que ponctuant les crissements de pneus ou les chutes d'obstacles, ils ne parviennent pas à convaincre. Un camion qui s'affale sur le côté ne peut tout de même pas faire un bruit sec et court... D'autre part, la musique du générique est « ringarde » et très rapidement fatigante. Libre à vous de baisser le volume ! Les concepteurs n'ont pas jugé bon de lier les épreuves entre elles. En l'état, le programme donne donc l'impression d'être un simple groupement d'épreuves indépendantes. Un soft simple, mais extrêmement exigeant du point de vue des réflexes. (Disquette.)

Eric Caberia.

Type	_____	action
Intérêt	_____	15
Animation	_____	★★★★★
Graphisme	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

Avis

Truck est un jeu d'action agréable où la progression de difficulté est bien dosée entre les épreuves. La première, la course de camions ne devrait poser



Slalom endiablé en trente tonnes.

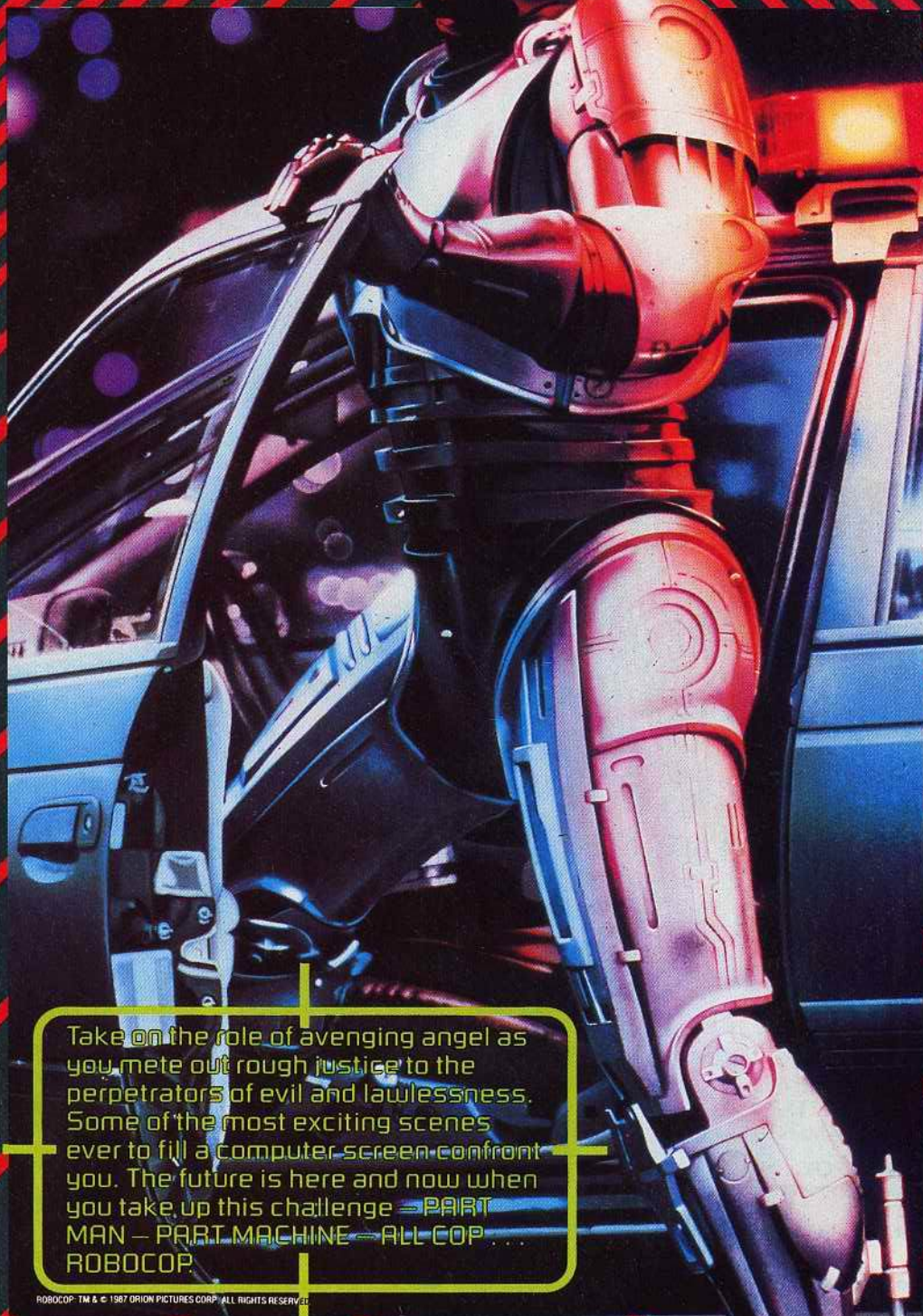
aucun problème. La troisième nécessite une certaine habitude mais peut encore être maîtrisée assez rapidement. Mais la plus difficile est sans conteste la seconde. Faire rouler un camion sur deux roues tient de la gageure. La réalisation des graphismes et de l'animation est sans reproche. On ne peut en dire autant de l'accompagnement sonore. Les bruitages en cours de jeu sont vraiment peu réalistes et la musique n'apporte vraiment rien. Bien au contraire. Je regrette aussi, tout comme Eric, que les épreuves ne soient pas liées. Un bon jeu cependant qui vous demandera toute votre dextérité dans la seconde épreuve.

Jacques Harbont



Anticiper les obstacles pour ne pas les heurter.

ROBOCOP™



Take on the role of avenging angel as you mete out rough justice to the perpetrators of evil and lawlessness. Some of the most exciting scenes ever to fill a computer screen confront you. The future is here and now when you take up this challenge — PART MAN — PART MACHINE — ALL COP... ROBOCOP.

ROBOCOP™ & © 1987 ORION PICTURES CORP. ALL RIGHTS RESERVED.

ocean®

• PROMOTION

6 COMPILATIONS

* à partir de 199 F (offre



PLAY IT AGAIN

- 10TH FRAME LEADER BOARD
- EXPRESS RAIDER
- METROCROSS
- SUPERCYCLE
- IMPOSSIBLE MISSION
- LEADER BOARD TOURNAMENT

AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 279 F
DISK : 369 F



FIVE STAR OCEAN

- BARBARIAN
- ENDURO RACER
- WIZZBALL
- CRAZY CAR
- RAMPAGE

ATARI ST
Logiciel + manette
DISK : 369 F



LES AS DU CIEL

- AIR TRAFFIC CONTROL
- ACE
- SPITFIRE 40
- STRIKE FORCE HARRIER
- TOMAHAWK
- ADVANCED TACTICAL FIGHTER

AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 289 F
DISK : 329 F



Manette SPEEDKING Standard

JOYSTICK SPEE

LISTE DES DISTRIBUTEURS

• MAJUSCULE •

02100 Saint-Quentin
Cognet 21, rue Victor Basch
05003 Gap Davagnier 3, place Jean Marcellin
06000 Nice Espace Sorbonne Informatique
22, rue Massena
06000 Nice Sorbonne Informatique
40, rue Gioffredo
06400 Cannes Sorbonne Informatique
7, rue des Belges
09000 Foix Librairie Surre 29, rue Delcasse
11000 Carcassonne
Breithaupt 34, rue Courtergaire

13006 Marseille
Marseille Papèterie 86, rue de Rome
16000 Angoulême L'homme 5, rue Fanfrelin
18100 Vierzon
Bureautique 2000 16, rue de la République
19102 Brives la Gaillarde
Techni-buro 49, avenue Maréchal Bugeaud
21201 Beaunes Cedex
Bureau Moderne 18 à 22, rue de la République
22200 Guingamp
Toulet Suberbie 15, rue Notre-Dame
25013 Besançon Cedex
Camponovo 50, Grande Rue
26000 Valence Crussol Informatique
10, boulevard du Général-de-Gaulle
28000 Chartres
Legue/Dreux 10, rue Noël Ballay
28000 Chartres
Legue/Chartres 10, rue Noël Ballay

29200 Brest Jean Jaurès 129, rue Jean Jaurès
31000 Toulouse Castella 20, place du Capit
34000 Montpellier Sauramps 2, rue St-Guil
38200 Vienne
Librairie Bruy 7 et 9, place Aristide Briand
38300 Bourgoin Jallieu
Majolire 44, rue de la Liberté
39000 Lons-le-Saunier
Marque Maillard 13, rue Lecourbe
41100 Vendôme Ets Denis 22, rue Gérard
42000 St-Etienne Interbureau 2, rue Balay
45000 Orléans AMC 13, rue de Minimes
45200 Montargis Lib. des Ecoles 3, rue du
45500 Gien
"Asselineau bureautique" 13, place Leclerc
49000 Angers
Etude de Loisirs 26, rue Saint-Julien
50004 Saint-Lo Cedex *Etablissement Neve
Hall d'exposition Route de Bayeux

• MAJUSCULE •

avec JOYSTICK*

valable jusqu'au 31/12/88)



AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 229 F
DISK : 319 F

- ARCADE ACTION**
- SUPERSPRINT
 - RENEGADE
 - INTERNATIONAL KARATE PLUS
 - BARBARIAN
 - RAMPAGE



- OCEAN ALL STAR HITS NO 2**
- MUTANTS
 - ARMY MOVES
 - TANK
 - WIZZBALL
 - HEAD OVER HILLS
 - COBRA

AMSTRAD CPC
Logiciel + manette
K7 : 199 F
DISK : 249 F



- PC HITS NO 2**
- GRYZOR
 - GREEN BERET
 - WIZZBALL
 - ARKANOID

PC
Logiciel + manette + carte PC
DISK 5 1/4 : 599 F
3 1/2



Manette PC avec carte

CKING de Konix

- 50110 Tourlville
- ole "Habert Micro" Rue des Métiers
- 54300 Luneville
- Librairie Bastien 22/26, rue Germain Charrier
- 56100 Lorient
- Librairie Craff 1, place Aristide Briand
- 56300 Pontivy
- Papèterie Blayo 24, B. Rue Albert Demun
- 57208 Sarreguemines
- Vol. Pap. Pierron Muller 5, rue Sainte-Croix
- 57045 Metz Cedex
- Even N 17 1, rue Ambroise Thomas
- 59190 Hazebrouck
- Bureau Flandres Résidence Lemire
- 59600 Maubeuge Distram 35, avenue de France
- 59140 Dunkerque
- Librairie Demey/Calais 30, place Jean Bart
- 59220 Denain
- Loze Bertrand 42, rue Triarieux

- 59290 Wasquahal
- Seg Dauphinor Rue des Châteaux
- 60105 Creil Cedex
- Queneutte 22, avenue de la République
- 61000 Alençon
- Librairie Gauthier 34, Grande Rue
- 62201 Boulogne-sur-Mer
- Lib. Pap. Duminy 34, rue Faidherbe
- 64400 Oloron-Sainte-Marie
- Société Corne 15, rue Grat
- 68100 Mulhouse
- Papèterie des 3 rois 6, rue des Halles
- 69003 Lyon Imbert 7, cours Gambetta
- 69330 Meyzieu
- JM Creuset 116 bis, rue de la République
- 69400 Villefranche S/Saône
- "Librairie des Ecoles" 986, rue Nationale
- 71000 Macon Renaudier 23, rue Sigorgne
- 72000 Le Mans Galerie du Livre Doucet

- 66, av. du Général-de-Gaulle
- 76600 Le Havre
- "Bim-Olivetti" 82, rue Bernardin de Saint-Pierre
- 76000 Yvetot Delamare Rue Le Mail
- 77000 Melun
- Amyot Jacques 33, rue Paul Doumer
- 78200 Mantes-la-Jolie
- Tonnex 47, rue Nationale
- 80100 Abbeville
- Librairie Duclerq 8, place Clémenceau
- 84000 Avignon
- Amblard 10-12-14, Portail Matheron
- 84400 Apt
- Papèterie Dumas 61, rue des Marchands
- 85000 La Roche-sur-Yon
- Chagneau Librairie 15, rue des Halles
- 86000 Poitiers Pitou 3 bis, rue de L'Eperon
- 89000 Auxerre
- Herman 11 à 15, rue de la Draperie

- 95300 Pontoise
- La Bureautière 13, quai du Pothuis

- POINTS DE VENTE ASSOCIES**
- 18000 Bourges
 - Centre Informatique 55, rue Jean Baffier
 - 27000 Evreux Ilsa 7, rue de Verdun
 - 44000 Nantes
 - Micronaute 9, rue Urvoij de Saint-Bedan
 - 75001 Paris Videoshop 50, rue de Richelieu
 - 75004 Paris MBP Organisation 4, rue Mornay
 - 75009 Paris
 - Microfolie's/Microneuf 40 bis, rue de Douai
 - 75014 Paris Videoshop 251, boulevard Raspail
 - 78000 Versailles Microfolie's/Mictel 4, rue André Chenier
 - 78110 Saint-Germain-en-Laye
 - Microfolie's/Microdix 13, rue des Louviers

ROLLING SOFTS

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.



■ Crazy Cars

MO/TO, disquette FIL

Vous participez à un rallye automobile à travers les Etats-Unis. *Crazy Cars* propose neuf circuits différents, chacun d'eux étant divisé en neuf étapes.

Vous devez terminer chacune d'entre elles en un temps donné afin de pouvoir enchaîner sur la suivante. Vous commencez la partie avec une Mer-

Cette nouvelle version de *Crazy Cars* est évidemment bien moins spectaculaire que les précédentes. Elle souffre surtout d'un manque de couleur. Le graphisme n'est pas mal mais hélas l'animation, assez lente, ne donne pas une grande impression de vitesse ce qui enlève un peu d'intérêt à la course. Malgré ces défauts, c'est une honnête conversion sur cette machine.

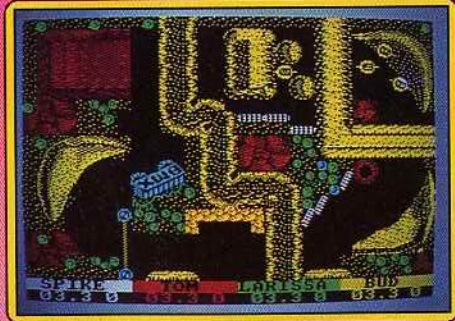
Alain Huyghues-Lacour

Type	_____	course automobile
Intérêt	_____	12
Animation	_____	★★★
Graphisme	_____	★★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

■ Professional BMX Simulator

Spectrum, cassette Code Masters

Vous participez à une course de vélo-cross. Trois types de circuits sont proposés. Chacun d'eux comprend cinq compétitions qui se jouent à la condition d'avoir été qualifié à la précédente. Ces qualifications sont



entre le jeu normal et le jeu expert. Dans ce cas, vous devrez sélectionner la largeur du pneu (plus ils sont étroits, plus ils sont rapides mais moins adhérents aussi), la longueur de la chaîne (qui conditionne l'accélération et la vitesse maximale) et là où les collisions entre coureurs doivent être évitées.

Le jeu commence par une excellente musique de présentation sur plusieurs voix en 128 K. Le circuit est vu du dessus. Votre vélo est soumis à l'inertie, aussi vous devrez anticiper les virages pour ne pas vous écraser dans les décors. Utilisez à fond les rampes pour maintenir votre vitesse. Les décors sont très colorés mais peu représentatifs. Les vélos sont figurés par de minuscules sprites. Il n'est pas évident de distinguer l'avant de l'arrière. Les bruitages ne sont guère plus brillants. Pourtant ce jeu s'avère varié et assez difficile. Il peut accrocher certains. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	_____	vélo-cross
Intérêt	_____	13
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	B

■ Numéro 10

Atari ST, disquette FIL

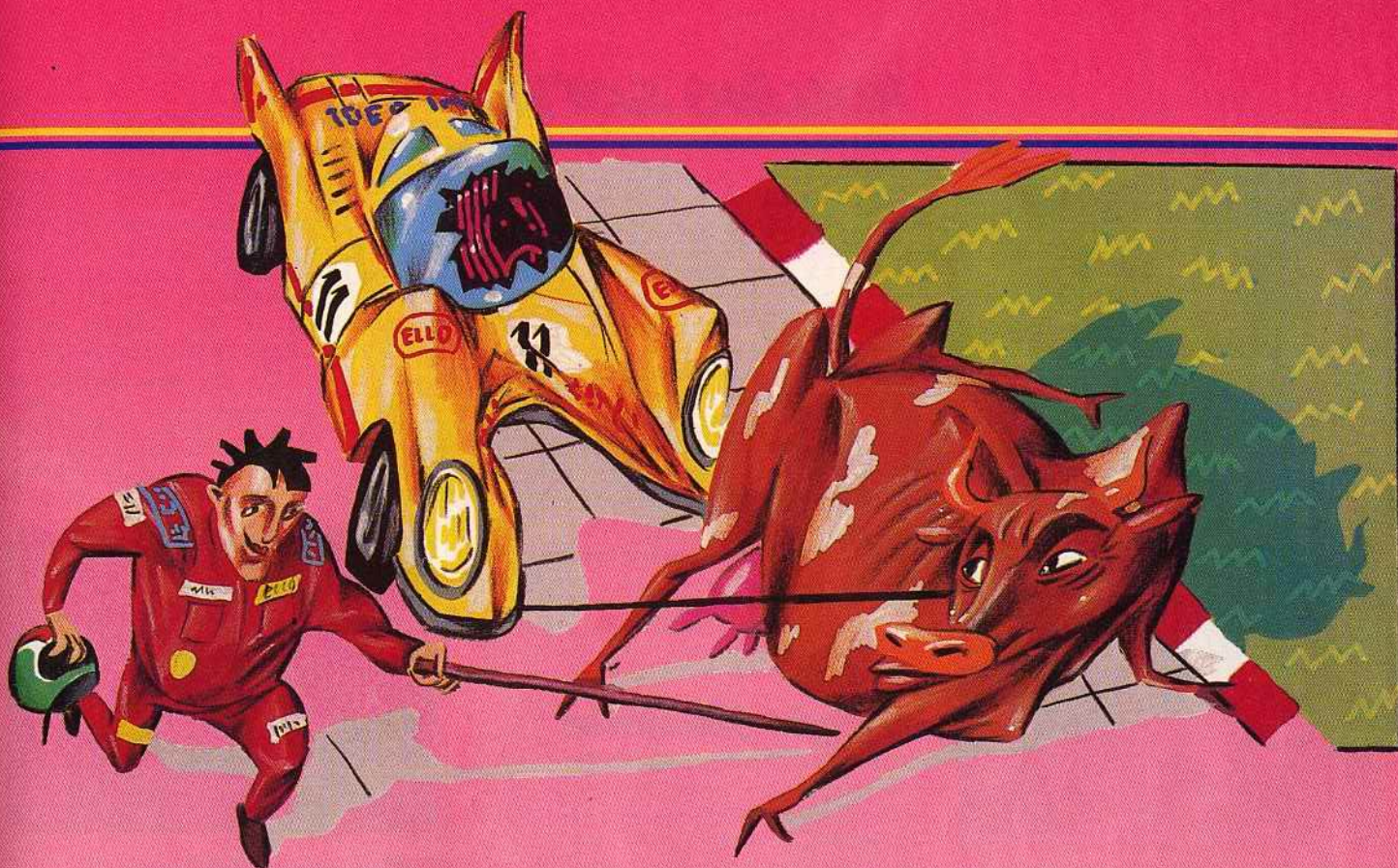
FIL présente une adaptation sur ST d'une simulation de football sortie sur Thomson et dont *Tilt* a rendu compte dans son n° 28 page 47, en janvier 1986 ! La nouvelle version est nettement améliorée. La musique de présentation est meilleure, mais le bruitage reste très pauvre. Les options de jeu obéissent au même principe : trois niveaux de difficulté, chaque équipe peut être dirigée par la machine, par le clavier ou à l'aide d'un des deux joysticks. Les graphismes changent : les silhouettes noires ou bleues deviennent des joueurs en couleurs, de bonne taille, correctement animés. La clarté du jeu augmente car le joueur actif de chaque équipe traîne, pointée entre ses omoplates, une flèche géante que les joueurs les plus distraits ne peuvent manquer de remarquer.

La raison des interventions de l'arbitre s'affiche en bas de l'écran. Chiper le bal-



cedes mais vous changez de véhicule chaque fois que vous commencez un nouveau circuit. Ensuite, vous conduisez une Porsche et finalement une Ferrari. Vous roulez le plus vite possible, mais bien souvent d'autres véhicules vous barrent le passage et il faut les doubler à tout prix. Même si pour cela vous devez empiéter sur le bas-côté de la route, ce qui vous ralentit.

de plus en plus difficiles car le temps diminue régulièrement. Ce jeu possède la particularité de se pratiquer à quatre, deux joueurs au clavier et deux autres aux manettes de jeu, l'ordinateur pouvant remplacer chacun d'eux. Outre les circuits différents, vous pouvez choisir



lon d'un adversaire à l'arrêt provoque un vol plané du joueur vers la pelouse, un coup de sifflet et une explication écrite : « coup franc ». La balle est parfois difficile à repérer. Les joueurs qui ne la possèdent pas se traversent sans se cogner (on s'y habitue vite)... Numéro 10 constitue pour l'essentiel une bonne simulation, très supérieure à la version Thomson. Mais malgré le patronage de Michel Platini, ce logiciel manque d'ambition, et n'apporte pas d'idée nouvelle par rapport aux autres programmes de foot. (La version Thomson, K7 et disquette, est toujours en vente, une version PC existe.)

Denis Schérer

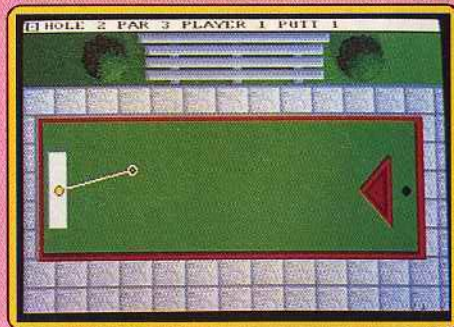
Type	football
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

■ Amy Putt

Amiga, deux disquettes Digitek
Ce programme nous permet de redécouvrir les plaisirs de notre enfance en jouant au golf miniature. On joue sur un circuit de dix-

huit trous en tâchant, bien sûr, de le terminer en-dessous de « Par ». Vous placez d'abord votre balle à l'endroit de votre choix sur le rectangle de départ, ensuite vous choisissez la force et la direction de votre tir grâce à la souris. Les différents parcours, variés et bien conçus, reprennent tous les ingrédients bien connus des amateurs : tunnels, ponts, bosses, manèges, etc. Une fois le dernier trou franchi, votre feuille de scores s'affiche sur l'écran.

Chaque parcours est représenté par une vue de dessus avec des graphismes un peu simples pour cette machine. On peut regret-

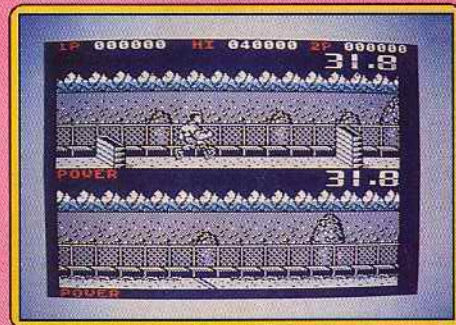


ter aussi que la bande sonore ne présente aucun accompagnement musical et qu'elle se limite à des effets trop sobres.

Malgré ces quelques défauts, Amy Putt est un petit jeu amusant mais sans prétention, qui nous offre des circuits assez variés. Sympathique.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	golf miniature
Intérêt	12
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C



■ Combat School

Spectrum, cassette Ocean

Pour passer votre examen d'entrée à l'école militaire, vous concourez dans une série de sept épreuves en temps limité. La première consiste en une course d'obstacles (palissades). Vous prenez de la vitesse en agitant frénétiquement la manette de jeu, mais il est capital de bien franchir les palissades, car vous risquez la chute qui fait perdre un temps précieux. Plus la palissade est haute, plus vous devez prendre votre appel de loin. La seconde épreuve est un tir. Des cibles apparaissent et disparaissent rapidement. Vous devez en toucher trente en les alignant dans la mire de tir.

Dans la troisième épreuve, une nouvelle course vous attend. Mais ici les obstacles sont constitués de rochers et de mines, vous pouvez sauter, mais prenez garde alors de ne pas atterrir sur un autre obstacle. Nagez ensuite dans la rivière au fort courant pour accéder au canoë, ramez à toute allure pour atteindre la rive opposée et terminez la course par un sprint endiablé. Ouf ! Dans la quatrième épreuve, vous devrez détruire un grand nombre de tanks ▶

robots en vous déplaçant pour les aligner. Une petite pause maintenant avec cette épreuve de bras de fer qui ne compte pas pour l'examen. L'ordinateur se montre un adversaire assez fort, mais si vous jouez à deux, vous serez confronté à votre partenaire. Vient ensuite la troisième épreuve de tir, qui s'apparente à la première. Mais ici, il vous faut absolument éviter de toucher les cibles rouges sous peine d'interdiction momentanée de tir. Enfin, l'instruction se termine par un combat. Vous disposez de quatre déplacements et de six coups d'attaque. Vous étalez votre opposant avant le temps imparti, ce qui est loin d'être facile. Toutes ces épreuves se jouent séquentiellement, c'est-à-dire qu'il faut se qualifier pour accéder à la suivante. Cependant si votre score est très proche de la qualification, vous pouvez encore vous rattraper en faisant une série de tractions en temps minuté. Une fois reçu, on vous confiera la difficile mission de secourir un otage à l'ambassade américaine. Vous aurez besoin de tout le savoir-faire récemment acquis pour y parvenir. Les graphismes et surtout l'animation de certaines épreuves sont très bien réalisés. Une musique (sur plusieurs voix en 128 K) présente le jeu et se poursuit. Les bruitages sont corrects. Ce soft fera le bonheur des amateurs.

Jacques Harbonn

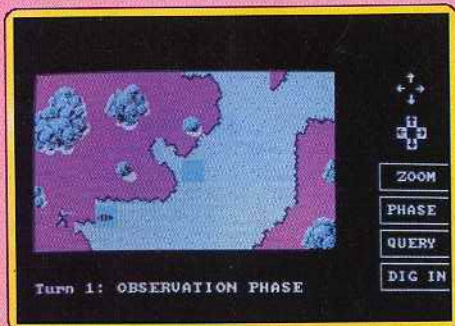
Type _____ **multi-épreuve et combat**
 Intérêt _____ **14**
 Graphisme _____ **★★★★**
 Animation _____ **★★★★★**
 Bruitage _____ **★★★**
 Prix _____ **A**

Wargame Construction Set

PC et compatibles, disquette S.S.I.

Après la version Atari ST (Tilt Parade 54), voici l'adaptation du Wargame Construction Set sur PC. Rappelons qu'il s'agit d'un wargame qui offre la possibilité de créer ses propres campagnes à partir de décors/lutins. Ces derniers sont prédéfinis en quantifiant les caractéristiques des unités : puissance de feu, vitesse, blindage...

Ce système permet de simuler aussi bien un combat naval que l'attaque d'une ambassade par des terroristes. Evidemment, les graphismes, même en mode EGA, ne sont pas du niveau de ceux du ST. Cela peut être gênant en considérant la taille



réduite des lutins représentant les unités. La carte est souvent difficile à déchiffrer et il est nécessaire de recourir au zoom de manière quasi permanente pour éviter des confusions. Le maniement des armées est plus agréable au clavier qu'au joystick ou à la souris. Le jeu n'en est pas plus fastidieux pour autant.

Mises à part les considérations graphiques, Wargame Construction Set sur PC représente toujours une bonne approche des « jeux de guerre ». Sa facilité d'utilisation et son infinité de scénarios sont à vanter. (Programme en anglais et manuel en français.)

Olivier Rogé

Type _____ **wargame constructible**
 Intérêt _____ **14**
 Graphisme _____ **★★**
 Animation _____ **★★**
 Bruitage _____ **★**
 Prix _____ **C**

★ Flight Simulator

Macintosh, disquette Microsoft

Disponible depuis trois ans aux States, la version Mac de Flight Simulator est enfin importée normalement en France. Pour le plus grand plaisir des Applemaniaques qui n'auront plus besoin de courir les boutiques spécialisées pour trouver le simulateur de vol sur leur machine.

La réalisation de ce grand classique bien connu des lecteurs de Tilt souffre peu de critiques : le graphisme (plein ou fil de fer au choix) est très réussi et les bruitages réalistes (il faut entendre le Cessna décrocher) contribuent à l'ambiance. La multiplicité des points de vue (treize dont trois extérieurs), le zoom puissant, ainsi que la possibilité d'afficher plusieurs fenêtres simultanément augmentent encore le plaisir.

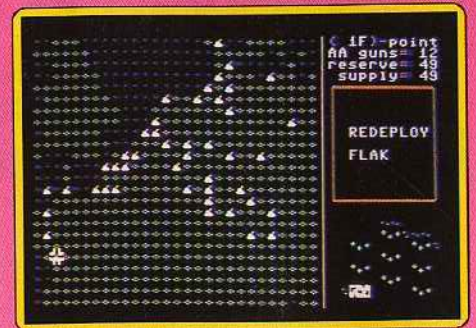


Seule l'animation, un peu lente, aurait gagné à être travaillée.

Quant à l'intérêt du jeu, il est intact : l'avion est toujours aussi difficile à piloter et le nombre de paramètres à prendre en compte font de ce soft une véritable leçon de pilotage. Le Cessna comme le Jet ne permettent qu'une faible marge d'erreur et décrochent à la moindre fausse manœuvre. Dans de telles conditions, le pilote a peu de temps pour admirer les curiosités touristiques (Statues de la Liberté, Golden Gate...) qui parsèment le paysage. Bien moins ludique que certains de ses concurrents comme Chuck Yeager's ou Jet (également dispo-

nible sur Mac), F.S. reste un must pour tout joueur prêt à lire le manuel de 150 pages en anglais (très clair par ailleurs). Les célèbres disques-scénario couvrant le monde entier, et notre vieille Europe en particulier, sont également importés. On peut regretter que la version 128 Ko, trop bridée, perde beaucoup de son intérêt. Olivier Scamps

Type _____ **simulation de vol**
 Intérêt _____ **17**
 Graphisme _____ **★★★★★**
 Animation _____ **★★★**
 Bruitage _____ **★★★★**
 Prix _____ **E**



Europe Ablaze

C 64, disquette SSG/Electronic Arts

Bâti selon le même principe que Carriers at War (Rolling Softs de Tilt n° 58), Europe Ablaze retrace trois combats aériens célèbres de la Seconde Guerre mondiale. La prise en main et la présentation du soft sont comme toujours assez ardues. Le jeu se déroule selon diverses phases : observation, ordres, etc. Après avoir défini vos objectifs sur une suite de tableaux, vous lancez un « run » pour suivre l'évolution des combats. La carte qui apparaît alors à l'écran est très conventionnelle. Les plus fins stratèges vont suivre toutes les informations d'un œil avisé, prêts à interrompre l'action pour modifier les ordres.

Europe Ablaze est réputé outre-Atlantique pour la richesse et le réalisme de son scénario (respect des conditions météorologiques de l'époque, des puissances mises en jeu, etc.). Comme toujours Europe Ablaze, est un soft qui ne s'adresse qu'aux initiés.

Olivier Hautefeuille

Type _____ **wargame**
 Intérêt _____ **14**
 Graphisme _____ **★★**
 Animation _____ **—**
 Bruitage _____ **—**
 Prix _____ **C**

Solo Flight

Apple II, disquette Microprose

L'avion que vous allez piloter est un monoplan proche du « Spirit of Saint Louis » de Charles Lindbergh. Avant de commencer, vous choisissez dans quelle région voler. Le temps qu'il fait (qui influe sur la difficulté de pilotage), le type de vol (à vue ou aux instruments, la mission (vol simple ou achemi-

nement de courrier postal) et le niveau de difficulté. La partie supérieure de l'écran représente la vue frontale (en 3D, votre avion étant montré de l'arrière), mais rien ne vous empêche de choisir une vue latérale ou postérieure. La moitié inférieure de l'écran contient tous les instruments et témoins indispensables au vol, ainsi que les deux VOR pour la navigation aux instruments.

Le décollage ne pose aucun problème, pour peu que vous soyez bien aligné sur la piste. Une fois en l'air, entraînez-vous à vous rendre d'un point à un autre en vous guidant



sur les balises ou à vue (la notice fournit la carte des différentes régions). Vous ne pourrez pas faire d'acrobatie très spectaculaire car votre avion ne dispose que d'une puis-

sance limitée. Pas question donc de chandelle, ou même de looping ou de vol sur le dos. L'atterrissage demande une certaine concentration. Vous risquez fort de ne pas y parvenir du premier coup, même avec l'aide que vous fournit l'ILS.

Votre avion réagit assez lentement aux commandes (joystick et clavier). Les graphismes et l'animation sont corrects pour cette machine mais les bruitages se limitent à quelques bips qu'il vaut mieux couper. Un bon simulateur cependant, complet et fidèle. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	simulateur de vol
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	C

Triple Pack

Apple II, disquette Access

Cette compilation regroupe trois titres qui ont connu leur heure de gloire. *Beach Head* vous fait participer à un débarquement. Vous devez faire traverser à vos bateaux un passage périlleux, puis vous défendre

d'une attaque des avions ennemis, vaincre dans un difficile combat naval, débarquer

vos tanks pour les mener jusqu'à la citadelle et la détruire de quelques impacts bien placés. Dans sa suite *Beach Head II*, il faut faire franchir à vos parachutistes les murs d'enceinte, secourir les otages, les évacuer en hélicoptère et enfin détruire le dictateur. Dans *Raid Over Moscow*, vous commencez par faire décoller vos avions du hangar d'entrepôt, ce qui n'est pas évident car ils sont soumis à l'inertie. Puis vous devez infiltrer l'espace aérien soviétique en échappant aux missiles et avions qui viennent vous intercepter, détruire les silos avant que les missiles nucléaires qu'ils contien-



nent n'aient été mis à feu, pénétrer le centre de défense soviétique et détruire le réacteur principal. Chacun de ces jeux offre des aspects variés. La réalisation en est très correcte. Une bonne compilation de jeux anciens mais performants, qui tombe à pic au moment où les importations de logiciels pour *Apple II* se sont fortement ralenties.

Jacques Harbonn

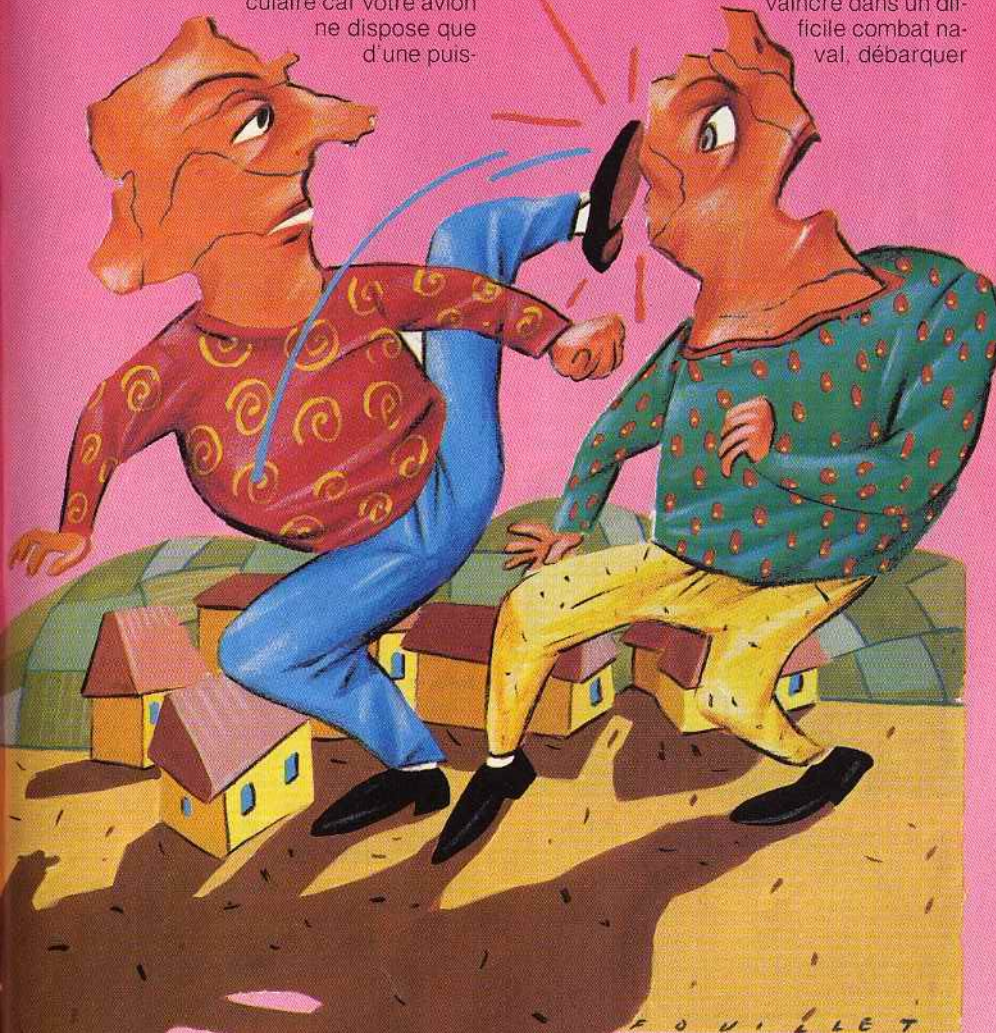
Type	compilation
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C



Acrojet

Spectrum, cassette Microprose

Vous prenez les commandes d'un avion, le BD-5J, un tout petit jet très rapide et très performant. Il ne s'agit pas ici de voler d'un point à un autre ou d'entreprendre une mission mais de réussir l'une des dix épreuves acrobatiques qui vous sont proposées. Ces épreuves sont variées : courses ou slalom entre les pylônes, passage entre deux pylônes à une altitude précise pour couper le ruban qui les relie, passage sous ce même ruban (rase-mottes) simplement, en looping, ou en effectuant un grand huit, atterrissage



ROLLING SOFTS

à un endroit précis de la piste avec ou sans gaz. Pour chacune de ces épreuves, il est possible de choisir la rapidité de réponse des commandes, le temps et le départ au sol ou directement en vol. Votre écran affiche dans sa partie supérieure la représentation en 3D du décor.

Votre avion est vu de dos, mais on peut choisir une vue latérale ou arrière. Les principaux instruments de vol présents (altimètre horizon artificiel, indicateur de vitesses, horizontale et verticale, témoins divers), ainsi qu'un plan qui signale votre position par rapport à la trajectoire idéale de l'acrobatie en cours. L'avion se contrôle au clavier et au joystick. Le décollage ne pose aucun problème : volet à 20 degrés, moteurs à pleine puissance, libérez le frein du train d'atterrissage, et tirez sur le manche dès que la vitesse atteint 65 miles/heure pour décoller. Une fois en l'air, n'oubliez pas de rentrer les volets et surtout le train d'atterrissage. Pour ce qui est des manœuvres aériennes, c'est une autre histoire. Autant il n'est pas trop difficile de faire le parcours autour ou même entre les pylônes, autant le grand huit sous les rubans se révèle particulièrement périlleux. Je vous conseille donc d'entreprendre les épreuves dans l'ordre pour avoir le temps de maîtriser complètement votre appareil. Les graphismes 3D sont agréables bien que les décors soient un peu restreints. L'animation est fluide mais un peu lente. Il n'y a aucun bruitage mais cela ne constitue pas un handicap majeur dans ce type de programme. Un excellent simulateur de vol acrobatique aux missions très variées. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type simulateur de vol acrobatique
 Intérêt 16
 Graphisme ★★★
 Animation ★★★★
 Bruitage -
 Prix B

■ **Bob Morane Océans** Amiga, disquette Infogrames

« Un logiciel, un roman, un jeu de rôle, une BD couleur, un guide des océans et un tatou ». Est-ce un poème de Jacques Prévert ? La boîte est au format 21 x 29,7 cm et presque aussi épaisse qu'une ramette de papier. Serait-ce la nouvelle édition de Lagarde et Michard ? Tout faux !

Il s'agit de la version Amiga de *Bob Morane Océans*. L'énumération ci-dessus prouve le scrupuleux respect du concept de la série. La BD, éditée en France par Glénat, n'a d'autre rapport avec Bob Morane que de se passer sur l'océan, et de figurer dans la boîte avec le soft. Le logiciel sur Amiga et la première version sur ST se ressemblent comme deux gouttes d'eau. Les graphismes sont identiques, l'animation obéit aux mêmes principes, tout comme le scénario.

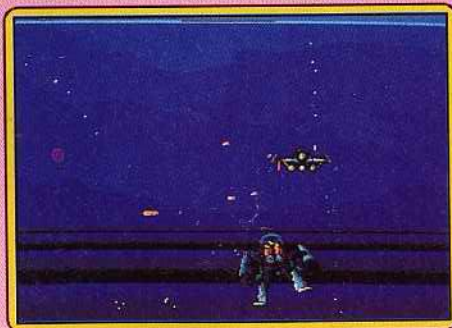


La ressemblance avec l'excellente version ST (n° 56 p. 40) est à mettre au crédit du programme. La musique fortement inspirée de musiques de films s'harmonise sans

impression. *Océans* est la première réussite de la série des *Bob Morane*. Il présente plusieurs scènes d'action bien réalisées. L'animation souple des mouvements des plongeurs, la réponse immédiate aux impulsions du joystick, les traînées de bulles qui rendent liquide toute la surface de l'écran, le rendu de la profondeur, les bruitages synchronisés devraient devenir la règle en matière de logiciels d'action.

Denis Schérer

Type aventure/action
 Intérêt 15
 Graphisme ★★★★★
 Animation ★★★★★
 Bruitage ★★★★★
 Prix C

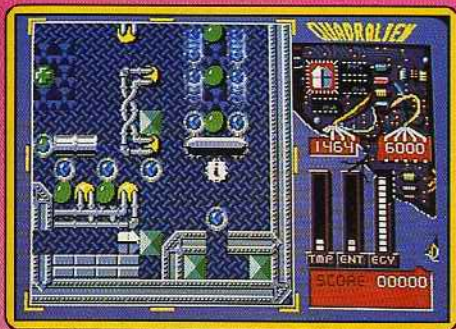


couacs avec l'action, notamment dans les angoissantes scènes de duels au couteau entre plongeurs.

Impossible de comparer ce *Bob Morane Océans* à *Bob Morane Jungle*, *Bob Morane Science-Fiction* ou *Bob Morane Moyen Age*. Infogrames n'a pas osé adapter sur Amiga ces derniers épisodes. Ils auraient fait triste

■ **Quadralien** Amiga, disquette Logotron

Après nous avoir offert le fantastique *Star Ray*, Logotron change de genre avec *Quadralien*, un jeu d'action/réflexion. Des aliens se sont installés dans une centrale atomique que les hommes ont placée en orbite



autour de la Terre. A vous de les déloger et de remettre les choses en ordre en explorant les quatre étages de ce complexe. Vous contrôlez le robot de votre choix parmi les six disponibles. Chaque secteur pose des problèmes particuliers, aussi est-il très important de sélectionner les robots présentant les bonnes caractéristiques.

La réalisation est bien faite, sans être spectaculaire, mais c'est généralement le cas pour ce type de programme. Si vous êtes un amateur d'arcade vous serez déçu, car cela ne tient pas un rôle très important dans *Quadralien*. En revanche, si vous aimez la stratégie, vous serez comblé par la grande variété des problèmes, dont certains particulièrement complexes. Un casse-tête original et varié. Alain Huyghues-Lacour.

Type	réflexion/action
Intérêt	14
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Vector Ball

Amiga, disquette Mastertronic

Vector Ball ne manque pas d'originalité : il



s'agit d'une drôle de partie de football qui oppose deux robots sur un terrain accidenté. La scène est représentée en 3D et on suit la balle grâce à un scrolling en diagonale. Le concept est intéressant. Pourtant, on a bien du mal à se laisser prendre au jeu. Le mode de contrôle du robot est assez complexe et il est difficile de faire bonne figure face à l'ordinateur qui est un redoutable adversaire.

La réalisation apparaît déconcertante : la perspective en trois dimensions est bien réalisée, le scrolling est fluide mais l'ensemble n'est pas tout à fait convaincant. C'est vraiment un programme bizarre qui finale-

ment n'offre pas un très grand intérêt. Essayez non transformé, mais il faut reconnaître que Mastertronic a choisi de faire preuve d'originalité. La chose est suffisamment rare pour qu'on le note, même si le résultat est décevant.

Une autre fois peut-être ?

Alain Huyghues-Lacour.

Type	sport
Intérêt	10
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Version Atari ST

Vector Ball est un jeu de sport futuriste. L'écran représente la partie du terrain (en 3D) contenant la balle et scrolle (de manière rapide et fluide) pour la suivre. Le contrôle du robot demande un peu d'habitude car il est soumis à l'inertie. Le programme joue efficacement et il faut utiliser les accidents de terrain à votre avantage. Ce soft est intéressant mais souffre de plusieurs défauts. La génération de chaque terrain demande un temps assez long. Les décors sont inexistantes et les bruitages trop répétitifs. De plus, aucune musique n'accompagne le jeu. (Notice en français.) Jacques Harbott

Type	sport
Intérêt	11
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Chubby Gristle

Amiga, disquette Grandslam

Ce programme est tout à fait étonnant : vous achetez un *Amiga*, vous chargez *Chubby Gristle* et vous avez l'impression d'avoir un *Spectrum*. Il faut quand même le faire ! Arrêtez tout, là je suis méditant.

Pas en ce qui concerne ce jeu qui est un solide prétendant au titre du plus grand flop de l'année, mais plutôt à l'égard du *Spectrum*, qui dispose de programmes bien mieux réalisés que celui-ci.

Ce jeu de plates-formes, qui présente vingt et un tableaux, d'ailleurs tous plus nuls les uns que les autres, met en scène un gardien de parking boulimique qui cherche désespérément quelque chose à se mettre sous la dent.

A partir de ce scénario d'une grande finesse, les concepteurs ont commis un jeu qui n'offre aucun intérêt. Passe encore qu'il soit affreux, mais en plus, il est totalement inintéressant. Même les inconditionnels de ce type de logiciels ne pourront rester plus de quelques secondes avant d'éteindre leur ordinateur.

Un programme à éviter absolument, à moins d'être particulièrement masochiste. Si au contraire vous êtes d'une nature gaie, n'hésitez pas à y jeter un coup d'œil à l'occasion : ça vous fera toujours rire un moment !

Alain Huyghues-Lacour

Type	plates-formes
Intérêt	1
Graphisme	★
Animation	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C

Version Atari ST

Ce logiciel semble venir d'un autre temps, tant sa réalisation est désuète. Ses concepteurs devraient comprendre que le monde du logiciel est dynamique et que les produits vieillissent vite, cela leur éviterait de perdre du temps à sortir des réalisations aussi dépassées.

Les graphismes, les animations ainsi que

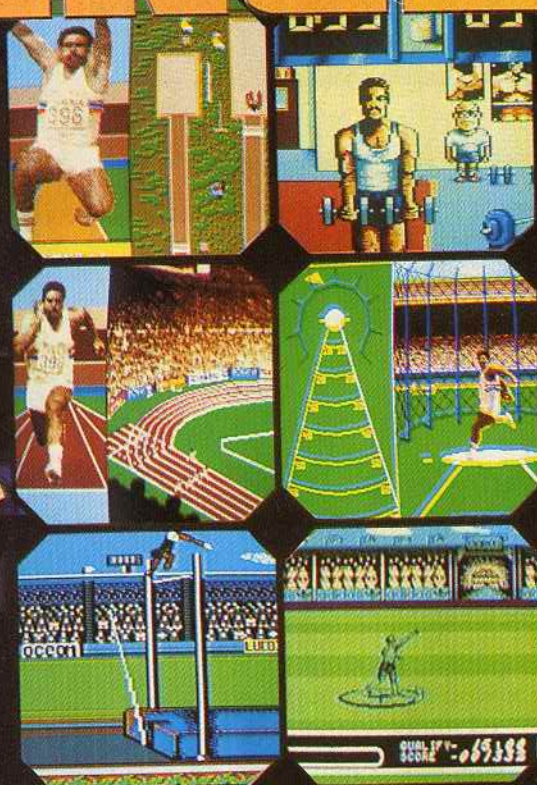
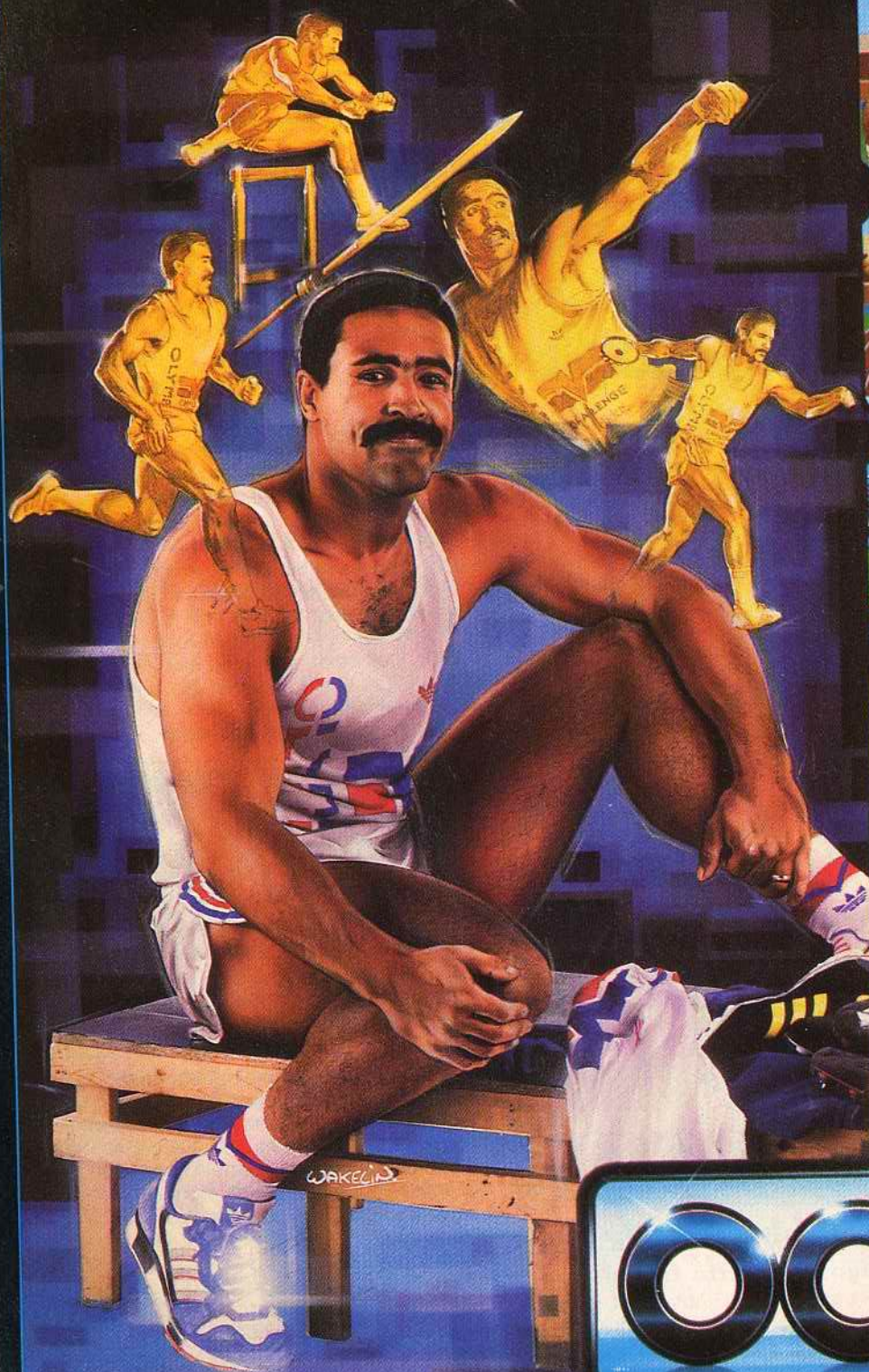


le bruitage sont définitivement médiocres. Dans ma grande mansuétude, je lui accorderai cependant une note d'intérêt plus élevée que celle de mon collègue, parce que les plus jeunes trouveront là l'occasion de découvrir sur quel type de programme leurs aînés ont usé leurs premiers joysticks : une valeur historique en quelque sorte.

Eric Cabilia.

Type	plates-formes
Intérêt	6
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE



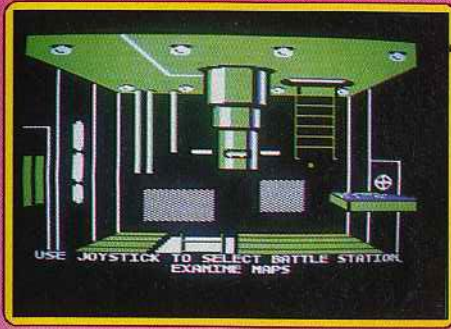
Daley est de retour et il se bat maintenant pour la médaille d'or!

Entraînez-vous au gymnase et amenez votre corps au sommet de la forme qui vous permettra d'affronter les dix épreuves épuisantes.

Une animation et un graphisme superbes donnent vie à cette toute dernière simulation de sports, chez vous sur votre micro. Vivez les épreuves, sentez la montée de l'adrénaline en menant Daley Thompson vers de nouveaux records, de nouveaux sommets et la victoire. Mais prenez-garde, votre performance au gymnase affectera directement celle que vous obtiendrez dans les épreuves elles-mêmes – un jeu d'action pure – des le moment où vous lacez vos chaussures jusqu'à l'obtention de la médaille – lancez-vous à sa conquête!

ocean®

ROLLING SOFTS



Silent Service

Apple II, disquette Microprose

Ce fabuleux simulateur de sous-marin, Tilt d'Or 86 sur ST est désormais disponible sur Apple II. Après avoir choisi les différents paramètres de la simulation, le jeu commence. Trois types de scénarios sont proposés : l'exercice de lancement de torpilles et tir au canon, par lequel il faut commencer pour se familiariser avec la conduite du sous-marin, l'attaque de convois et enfin la patrouille de combat où toutes les difficultés sont réunies. Cette adaptation a perdu une partie des qualités de la version ST.

La cabine de pilotage est désormais vide de toute personne. C'est un simple curseur qui vous signale l'action que vous entreprenez. Finis les bruitages grisants de moteurs ou d'explosion. Ici tout se limite à quelques bips. Mais même ainsi, ce logiciel garde de grands atouts. Le jeu est toujours aussi intéressant, l'ergonomie respectée. Les commandes réagissent très vite aux sollicitations de la manette de jeu ou du clavier. Toutes ces qualités, associées à des missions variées tant en style qu'en difficulté en font le meilleur simulateur de sous-marin sur Apple II. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	simulateur de sous-marin
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★
Prix	B

PHM Pegasus

Amstrad CPC, disquette
Electronic Arts

Intermédiaire entre la simulation et le wargame, PHM Pegasus se définit comme une « simulation d'hydroglisseur de patrouille ». Du wargame, le programme retire une dimension stratégique et tactique, une grande méticulosité dans l'identification des flottes et matériels amis et ennemis, un décompte maniaque des dégâts infligés et subis par votre hydroglisseur.

De la simulation, les auteurs ont retenu une large palette de commandes, les deux écrans : « carte » (qui affiche les divers terrains d'opération) et « passerelle » d'où l'on contemple les flots et les convois qui les sillonnent, un manuel complet et en français.

La progressivité de l'apprentissage est assurée par des scénarios inégalement difficiles (depuis « exercice d'entraînement » jusqu'à « convoi de ravitaillement », vous mesurez vos succès par les grades obtenus, de membre d'équipage jusqu'à Amiral). L'animation est rapide et réaliste. Et quand le programme triche avec le temps, c'est uniquement sur demande du joueur qui peut accélérer le rythme des événements jusqu'à 128 fois. Le résultat est bon, mais pas enthousiasmant. Il n'est pas évident de comprendre ce qui se passe. Les bateaux-cibles semblent tourner instantanément de



90 degrés. On se rend mal compte qu'on pilote des hydroglisseurs plutôt que d'autres navires rapides... Denis Schérer

Type	simulation navale
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B

Version PC

Les programmeurs d'Electronic Arts ont tenté l'impossible pour rendre agréable l'adaptation de la simulation sur PC. Le son qui n'était pas inoubliable sur CPC perd



encore en qualité. Les graphismes restent bien lisibles. L'animation ne perd pas trop lors de l'adaptation. Le programme est bien loti sur les PC. D.S.

Type	simulation navale
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

Chart Busters

C 64, deux cassettes Beau-Jolly

Cette énorme compilation ne présente pas



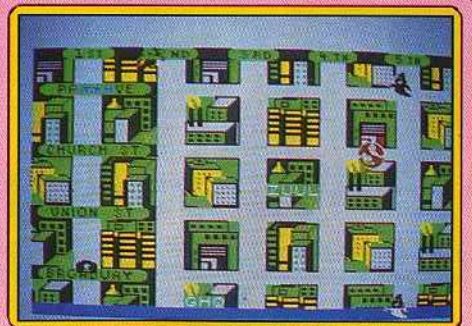
moins de vingt programmes. On y trouve de tout : des grands classiques, comme *Exploding Fist* ou *Ghostbusters*, mais également des jeux peu connus. Il n'y a pas de thème général. Les titres proposés couvrent à peu près tous les genres : sport (*F.A Cup Football*, *Formula 1 Simulator*), arcade/aventure (*Rasputin* et le superbe *Dan Dare*), action (*1 Ball*, *Thrust*) et des jeux de tir (*Agent 2*, *Kane*). On y trouve aussi *Tau Ceti*, un célèbre jeu de stratégie, ainsi que *Park Patrol*, un petit jeu assez mignon. Dans l'ensemble, une excellente compilation avec de bons titres pour un prix modeste. Idéal pour des nouveaux venus sur C 64. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type	compilation
Intérêt	14
Animation	★★★★
Graphisme	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Version Spectrum, cassette Beau-Jolly

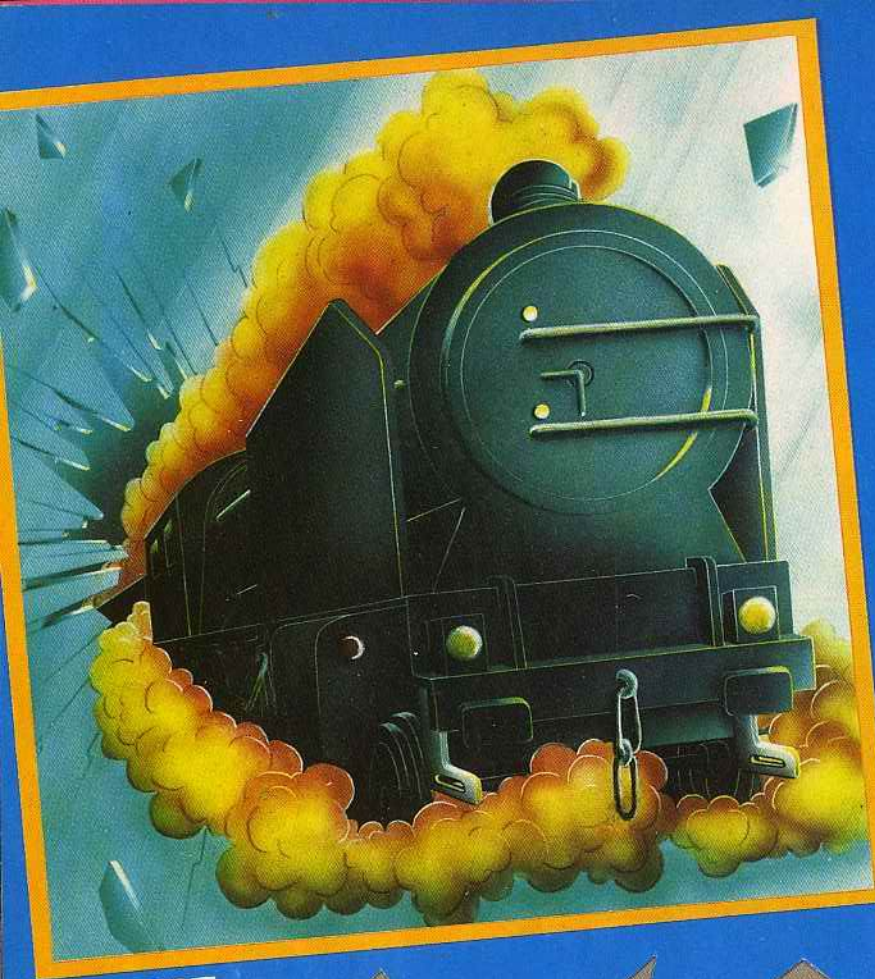
Cette compilation de vingt titres comprend un grand nombre de jeux qui n'avaient pas été importés dans l'hexagone. Certains sont excellents comme *Rasputin* ou *The Way of*



the Tiger. D'autres par contre sont nettement moins intéressants. Mais, on peut dire que dans l'ensemble, les adaptations sont de qualité correcte, tant sur le plan du graphisme et de l'animation que sur celui des bruitages (il y a même de la synthèse vocale).

Un bon choix pour un prix ajusté. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type	compilation
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



ATARIST

EXPRESSING

Un train d'enfer

EXPRESSING : Une course carrément folle au travers d'un réseau ferroviaire plus que chargé. Ralliez les grandes capitales européennes à plus de 300 Km/h, et surtout ne faiblissez pas... La sensation d'être suivi va vous hanter très vite et vous obligera à vivre un **TRAIN D'ENFER**.

RETROUVEZ LA FOLLE MUSIQUE D'EXPRESSING EN C.D.

Ce jeu contient un éditeur de parcours... Soyez créatifs.

UN JEU JAWX
UNE EDITION SYNDROM



ENFIN DISPONIBLE !

COLLECTIONNEURS A VOS PLATINES !!!

LA PREMIERE COMPILATION C.D. DES PLUS BELLES MUSIQUES DE JEUX "VIDEO"

- BEST - P. Lacoche** Sachez que l'ami JIM est l'un des meilleurs saxophonistes actuels.
- L'EXPRESS - M. Braudeau** L'un des plus beaux sax que l'on puisse se mettre dans l'oreille...
- TELERAMA - Jim CUOMO** a débuté aux Etats-Unis dans le monde du jazz et de la musique électronique.
- TILT MICROLOISIRS** Si vous aimez le Jazz-Rock et la micro, vous aimerez ce disque...
- COMPUTE! - R. Anderson** GAMEPLAY brings to light music that only the best player hear...
- S MAGAZINE - Oissafii** Un saxo qui a joué avec T. REX, MAJHUN, HIGELIN, CAPDEVIELLE, Marianne FAITHFULL...



COUPON REPONSE : NOM PRENOM

ADRESSE

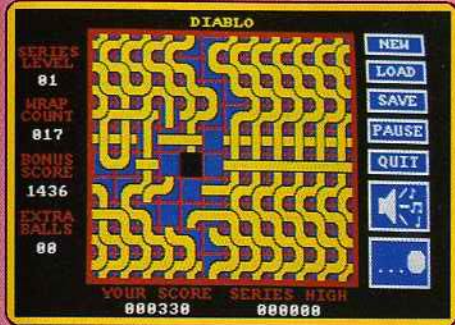
COMMANDE CD AU PRIX UNITAIRE DE 149 FR\$ (PORT COMPRIS) CI-JOINT UN CHEQUE A L'ORDRE DE PRESTASOFT

ENVOYER LE COUPON + LE CHEQUE A PRESTASOFT 321 AV. DU GAL DE GAULLE 92140 CLAMART

Diablo

Amiga, disquette Robtek

Vous dirigez une balle le long d'une route. L'écran présente cent dix-neuf cases qui contiennent des portions de route de formes différentes. Après que la balle ait traversé une case, la portion de route empruntée s'efface. À vous de faire coulisser les cases pour que la balle puisse continuer son chemin jusqu'au bout sans finir dans une impasse. Au début, c'est assez facile, il suffit d'anticiper. Après, on se laisse un peu déborder. Ça devient un véritable



casse-tête et il faut prendre la bonne décision au plus vite en évitant de paniquer. Cette version est identique à celle du ST, ce n'est pas un programme spectaculaire mais il est très bien conçu. Les graphismes sont simples et clairs. L'action s'accompagne d'un bon thème musical. Original, *Diablo* comblera les amateurs de jeux de réflexion.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ réflexion
 Intérêt _____ 14
 Animation _____ ★★
 Graphisme _____ ★★
 Bruitage _____ ★★
 Prix _____ B



Craps Academy

Amiga, disquette Micro Illusions

Las Vegas, deux dés et un tapis vert pour miser vos derniers dollars. *Craps Academy* est un jeu de casino complexe mais heureusement très bien réalisé. Manié à la souris, chaque joueur dispose ses mises sur les cases numérotées du tableau. La prise en main du soft est difficile : les règles du jeu sont compliquées et si la notice reste précise, il faudra tout de même la traduire entièrement de l'anglais pour espérer gagner rapidement.

Cet effort est bien vite récompensé... Le jeu

est superbe, les pièces sonnent sur la table, les dés rebondissent contre le bord de l'écran, du grand art ! Les quatre joueurs font appel à de nombreux menus déroulants pour charger ou sauver une partie, modifier les options de jeu (vitesse, règles spéciales), étudier les statistiques de réussite, etc. *Craps Academy* s'adresse sans aucun doute aux plus purs amateurs du genre. Les autres seront pourtant séduits par la qualité visuelle et sonore de la partie.

Olivier Hautefeuille

Type _____ jeu de casino
 Intérêt _____ 14
 Graphisme _____ ★★★★★
 Animation _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Eliminator

Atari ST, disquette Hewson

Après le génial *Nebulus* (Hits, *Tilt* n° 58 bis) voici le nouveau programme de John Philips. Cette fois, il s'agit d'un shoot-them-up dans lequel vous contrôlez un astronef qui fonce à toute allure le long d'une route vue en 3D. Dans chacun des quatorze secteurs que vous traversez, il faut éviter ou détruire toutes sortes d'obstacles et affronter de nombreux ennemis. Votre vaisseau est équipé d'un bouclier-protecteur dont la puissance diminue chaque fois que vous êtes touché. Heureusement, il se recharge lorsque vous parvenez à ramasser certaines icônes, tandis que d'autres vous permettent d'augmenter votre puissance de tir.

Ce soft dans la lignée de *Road Wars*, est assez prenant et bénéficie d'une bonne réalisation : des graphismes simples mais agréables et surtout une excellente animation. Lorsque vous terminez un secteur,



vous obtenez un code qui vous évite de traverser les premiers niveaux lors de la partie suivante. Cette option est appréciable mais présente également un inconvénient : à chaque début de partie vous ne disposez que de l'armement minimum, ce qui pose quelques problèmes pour s'attaquer aux niveaux supérieurs. Un programme efficace. (Notice en français.)

Alain Huyghues-Lacour.

Type _____ shoot-them-up
 Intérêt _____ 13
 Animation _____ ★★★★★
 Graphisme _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★★★★
 Prix _____ C

Solitaire Royale

Amiga, disquette Spectrum Holobyte

Les amateurs du genre vont se régaler avec ces huit réussites. Certaines ne peuvent être terminées que si la donne des cartes est favorable, tandis que d'autres laissent une place importante au calcul. Mais toutes sont intéressantes. On peut jouer ses préférées ou bien le tour qui consiste à les jouer toutes. Le score obtenu est sauvegardé sur la disquette. De plus, il y en a trois



autres, très faciles, pour les enfants.

La réalisation de *Solitaire Royale* est soignée et le graphisme des cartes très agréable. De nombreuses options permettent de choisir parmi dix paquets de cartes différents, de modifier la couleur du tapis ou de reprendre le dernier coup joué. Toutes ces qualités offrent un grand confort d'utilisation. C'est un programme agréable, qui permet de se calmer les nerfs après quelques jeux d'arcade passionnés. Si vous aimez les réussites, vous ne verrez plus le temps passer en jouant à *Solitaire Royale*.

Alain Huyghues-Lacour.

Type _____ réussite
 Intérêt _____ 15
 Animation _____ —
 Graphisme _____ ★★★★★
 Bruitage _____ ★★
 Prix _____ C

Addictaball

Amiga, disquette Alligata

Un an après sa sortie sur ST voici l'arrivée d'*Addictaball* sur Amiga. Entre temps, on ne peut pas dire qu'on ait manqué de casse-briques sur cette machine. Au contraire, nous ne sommes pas passés loin de l'overdose. Malgré tout celui-ci est le bienvenu car c'est l'un des meilleurs. Contrairement à la plupart de ses concurrents, il ne se contente pas d'être une variante d'*Arkanoid*. Première originalité : il n'y a pas de tableaux mais des structures de tuiles qui descendent régulièrement en un scrolling vertical. Autre surprise, vous disposez d'une barrière de protection derrière votre batte, qui vous permet de ne pas perdre votre balle. Mais attention, lorsque certaines tuiles sont détruites, elles laissent échapper des flammes. Si vous ne les détruisez pas avant qu'elles n'atteignent la barrière, elles y feront des brèches.

J S I : UN NOUVEAU DISTRIBUTEUR AMIGA à PARIS

89 - 89 bis, rue de CHARENTON - 75012 PARIS

AMIGA

— MATERIELS ET PERIPHERIQUES

- Amiga 500 4 490 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 (haute résolution) 7 290 F
- Amiga 500 + MONITEUR 1084 + IMPRIMANTE MPS 1250 9 350 F

- IMPRIMANTE MPS 1250 (monochrome) 1 990 F
- IMPRIMANTE MPS 1500 (couleur) 3 390 F
- LECTEUR DE DISQUETTE 3,5" 2 090 F
- MONITEUR 1084 2 950 F
- PISTOLET (PHASER GUN) 490 F
- SOURIS Amiga/PC 270 F

— Logiciels

- ARKANOID 265 F
- BUGGY BOY 259 F
- CAPONE * 329 F
- CHESS MASTER 2000 190 F
- CRASH GARRET 389 F
- DEFENDER OF THE CROWN 259 F
- EXPLORA 370 F
- FLIGHT SIMULATOR 2 375 F
- GEE BEE AIR RALLY 220 F
- INTERCEPTOR 280 F
- KARATE KID 2 230 F
- LEADER BOARD collections 259 F

- MARBLE MADNESS 190 F
- MANOIR DE MORTEVIELLE 199 F
- MENACE 220 F
- OBLITERATOR 235 F
- POW * 279 F
- POWER STYX 179 F
- SARCOPHASER 165 F
- SENTINEL 230 F
- SPACE RANGER 110 F
- STARGLIDER 2 259 F
- TEST DRIVE 305 F
- THE THREE STOOGES 295 F

- TETRIS 190 F
- VAMPIRE EMPIRE 210 F
- XENON 225 F
- ZOOM 250 F

— Utilitaires

- DELUXE PAINT 2 695 F
 - SCULPT 3 D 900 F
 - PACKAGE BUREAUTIQUE (Maxiplan, Superbase, Prowrite) : 2 990 F
- * Fonctionne avec le pistolet

COMPATIBLE P.C.

PC 20-III ordinateur COMMODORE compatible PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 / 7, 16 / 9,54 MHZ) - 1 lecteur disquette 360 Ko au format 5,25" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "AGA" avec Mode MDA, Hercules, CGA - Moniteur monochrome 12".
LIVRÉ AVEC MS DOS 3,21 et GW BASIC. Maintenance 1 an sur site incluse

12 990 F

NMS 9115 ORDINATEUR PHILIPS COMPATIBLE PC XT - 640 Ko RAM UC : 8088 (4,77 & 8 MHZ) - 1 lecteur disquette 720 Ko format 3,5" - Disque dur 20 MO - Carte graphique "ATI GRAPHICS SOLUTION" avec mode HERCULES, CGA, plantronic Moniteur Ambre 14" sur socle orientable livré avec MSDOS 3.21, GWbasic, 1 logiciel d'initiation à MSDOS : Tutor et un logiciel d'aide à MSDOS : diskhelp

12 590 F

"Dynamic publisher" - IBM PC & Compatible

Le logiciel Desktop Publishing "Dynamic publisher" offre une multitude de possibilités à l'utilisateur qui désire faire lui-même ses propres publications. Dans n'importe quelle forme souhaitée.

Afin de réaliser de telles publications, le DTP possède un traitement de texte performant, un programme de dessin étendu et un organisateur rapide, le tout étant complètement intégré.

Hypercomplet, efficace, rapide... Les autres avantages de ce système d'exploitation sont l'éditeur de caractère, l'exploitation efficace de la mémoire (la totalité de la publication, reste dans la mémoire), la possibilité d'utiliser une souris, les menus "pull-down", le libre choix de l'imprimante (matricielle, laser,...)

Le Dynamic Publisher travaille sur PC IBM Compatible qui dispose d'une mémoire d'au moins 512 KB et d'une carte graphique (CGA, EGA, Hercules). La souris est en option.

Dynamic Publisher existe en disquette 3 1/2 ou 5 1/4

1 490 F T.T.C.

- DYNAMIC FONTS n° 1 (23 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher) 190 F
- DYNAMIC FONTS n° 2 (26 fontes de caractères supplémentaires pour Dynamic publisher) 190 F
- DYNAMICS graphics (plus de 170 dessins originaux pour Dynamic publisher) 190 F

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

Bon de commande

à recopier ou à retourner à J S I - 89-89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

TI-59

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code postal _____
N° tél. _____

Je vous commande le matériel suivant : _____
Pour un prix de : _____
 Frais de port jeux, 20 F
 Frais de port matériel : 90 F
TOTAL

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE OU MANDAT A L'ORDRE DE J S I



D'autre part, vous ne devez jamais toucher une tuile avec votre batte ce qui est parfois difficile lorsque vous vous retrouvez coincé entre deux blocs que vous n'avez pas totalement détruits avant qu'ils ne descendent jusqu'à vous. Cette version est légèrement différente de celle du ST, bien que d'un niveau de qualité équivalent. La réalisation est honnête, sans être spectaculaire, mais l'essentiel repose dans l'intérêt de jeu. Un des meilleurs casse-briques à ce jour.

Alain Huyghues-Lacour

Type	casse-briques
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

■ The Wall

Amiga, disquette Rainbow Arts

L'engouement pour les nouveaux casse-briques ne paraît pas diminuer. Chez les programmeurs tout au moins. *The Wall* dispose des ingrédients habituels du succès : quarante tableaux différents, aux difficultés graduelles, monstres déviant la balle, briques aux capacités particulières (incassa-



bles ou résistantes, demandant deux à cinq impacts pour être détruites), bonus à récupérer pour disposer de capacités supplémentaires (tir, balle double, raquette collante, vie supplémentaire, et passage direct au niveau supérieur).

Tous les dix niveaux, vous concourez dans un tableau de bonus. Vous disposez de cinq vies pour le finir mais la balle se déplace ici très rapidement. Si vous y parvenez, vous aurez la surprise d'accéder à des niveaux spéciaux dont les décors sont constitués de nus digitalisés.

Le graphisme des tableaux classiques est correct sans plus. En revanche, l'animation

est fluide et rapide. La gestion de la raquette (digitalisée par la souris) est sans surprise. Une bonne petite musique présente et anime l'action. Les bruitages sont bien rendus. Un bon casse-briques auquel il manque cependant l'étincelle du génie et qui se plante dans quelques rares cas.

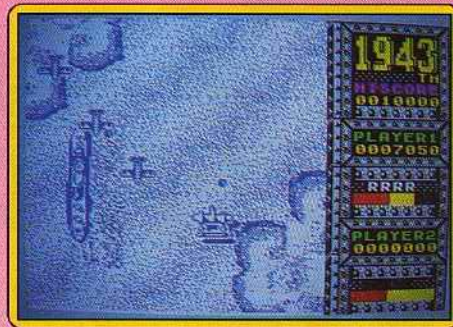
Jacques Harbonn

Type	casse-briques
Intérêt	13
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

■ 1943

Spectrum, cassette Capcom

1943, la bataille fait rage au large des côtes des îles Midway. L'armée américaine va détruire le cuirassé japonais Yamato et ses escadrilles défensives. Vous pilotez un P38 américain et tentez de mener à bien cette mission. Le jeu s'ouvre sur une page de présentation accompagnée d'une entraînante musique qui joue sur plusieurs voix même en 48 K. Les vagues d'avions japonais se succèdent. Vous devez les abattre les unes



après les autres et éviter leur tir. Dans les cas difficiles, vous pouvez recourir au vol en tonneau ou utiliser vos bombes spéciales qui purgent instantanément tous les avions ennemis présents à l'écran.

De temps à autre, augmentez votre puissance de feu grâce à des armes secrètes récupérées en passant sur les « POW ». Une fois en vue du Yamato, il faudra encore détruire ses puissantes tourelles de tir. Le graphisme des avions et des bateaux est correct mais les décors sont beaucoup trop rudimentaires. L'animation est fluide et rapide, le scrolling vertical sans à-coup. En revanche les bruitages sont limités et aucune musique n'accompagne l'action. Un jeu correct cependant et assez facile. (Notice en français.) Jacques Harbonn

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Version CPC, disquette Capcom

Autant le dire tout de suite : l'adaptation de ce jeu au CPC est une réussite. Les graphismes sont colorés et détaillés (autant que peut le permettre cette machine). Le scroll-



ling vertical est efficace. Les trajectoires des escadrilles adverses sont convaincantes. La musique et les bruitages donnent eux aussi toute satisfaction. Un jeu classique mais qui parvient à enthousiasmer.

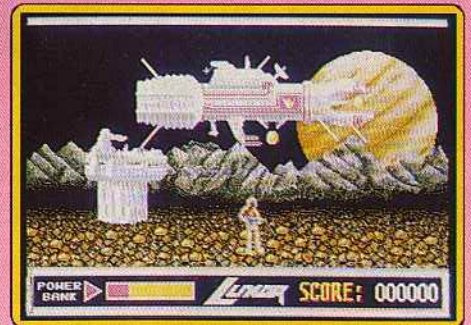
Eric Caberia

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

■ Luxor

Atari ST, disquette Software Horizon LTD

Ce programme nous laisse dans la plus profonde perplexité. Le meilleur et le pire s'y côtoient : beaux décors de fond, sprites ridicules dans leur graphisme et leur animation. *Luxor* est un classique jeu de tir ayant pour cadre une planète éloignée. Vous devez résister aux attaques de multiples assaillants tout en ramassant les munitions nécessaires à votre arme. Les animations sont relativement rapides surtout en ce qui concerne vos adversaires. Malheureusement votre personnage ne réagit pas très



vite aux sollicitations du joystick (ce qui amoindrit le punch du programme).

De plus, il faut l'avouer, les sprites, contrairement au décor du fond, sont laids. Pour clore le tout, les jambes de votre personnage font penser à des spaghettis s'entremêlant. Les bruitages, la partie la mieux réussie, donnent dans l'ensemble entière satisfaction.

Eric Caberia

Type	action
Intérêt	9
Animation	★★★
Graphisme	★★★
Bruitage	★★★★
Prix	C



LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

ELECTRON

12 Pce de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92,83
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

N'ATTENDEZ PAS LE DERNIER MOMENT POUR VOUS DECIDER.
SI VOUS RESERVEZ VOTRE ORDINATEUR EN
NOVEMBRE, VOUS BENEFICIEZ D'UNE REMISE
SUPPLEMENTAIRE DE 5% SUR
VOTRE ACHAT DE NOEL.

AMIGA 500 + MONITEUR PHILIPS
8 LOGICIELS DE JEUX
6990 Frs

AMIGA 500
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
4690 Frs

520 STF + MONITEUR SC 1425
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
5490 Frs

520 STF
+ 5 LOGICIELS DE JEUX
3490 Frs

1040 STF + SM 124
TABLEUR + T. DE TEXTE + GEST FICHIERS
5990 Frs

1040 STF + MONITEUR SC 1224
+ 8 LOGICIELS DE JEUX
7490 Frs

PC COMMODORE PC1
+ MONITEUR MONOCHROME
3990 Frs

PC,COMMODORE PC1
+ MONITEUR COULEUR + 5 JEUX
5490 Frs

POUR TOUT ACHAT D'AMIGA
2000 OU DE MEGA ST
ELECTRON VOUS OFFRE UNE
IMPRIMANTE MATRICIELLE OU
UN MONITEUR COULEUR

**NOUVEAU
TAPEZ
36 15
ELECTRON**

POUR TOUT ACHAT
D'ATARI ST ELECTRON
VOUS OFFRE LE CABLE
MINITEL ET LE LOGICIEL
DE TELECHARGEMENT

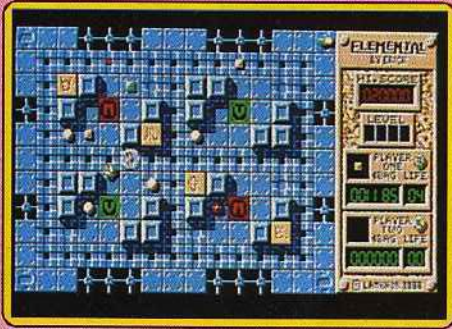
POUR TOUTE COMMANDE OU DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS TELEPHONEZ AU : 16 (1) 42 27 16 00
- VENTE PAR CORRESPONDANCE - CARTE BLEUE, CREG, CETELEM - CREDIT GRATUIT EN 4 FOIS -

■ Elemental

Atari ST, disquette Lankhor

Elemental frappe dès le départ par sa complexe simplicité ! Vous dirigez un ballon dans divers éléments : le feu, l'eau, la terre et l'air. Le but en soi est simple puisque vous devez réaliser le maximum de points en passant de niveau en niveau en ouvrant des portes à l'aide de gélules. Pour obtenir ces dernières, vous devez prendre une mine sur les cases rouges et la placer à un endroit stratégique. Elle sera alors transformée en gélule rouge par un ballon si vous évoluez dans le feu ou l'eau, par un point rouge si c'est dans la terre et le fer.

Une fois la transformation effectuée, vous mangez la gélule pour que, de rouge, elle devienne verte. Vous pourrez alors la déposer dans un réceptacle et recommencer de même jusqu'à l'ouverture de portes permettant de passer d'un niveau à l'autre ou d'un élément à l'autre. Evidemment, d'éternels empêcheurs de tourner en rond vous mettent des bâtons dans les roues et s'avèrent bien souvent destructeurs à votre égard. Évitez les contacts donc. Toutefois, vous avez la possibilité de les contrer en récu-



pérant des carrés de couleurs qui permettent de bloquer les ennemis, de gagner une vie ou un point.

Ce programme s'avère très agréable mais fort complexe. Il ne s'agit pas d'un simple jeu d'arcade mais bel et bien d'un jeu de stratégie où le joueur doit faire preuve de bon sens. La réalisation est irréprochable tant du point de vue graphisme qu'animation. La bande sonore est d'excellente qualité. Dernière précision : *Elemental* permet le jeu à deux.

Mathieu Brisou

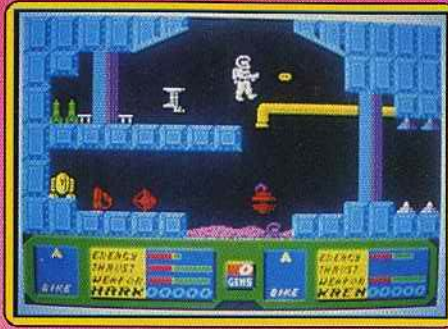
Type	arcade/action
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

■ The Blood Brothers

Spectrum, cassette Gremlin

Si l'intention de ce jeu d'action est excellente, sa réalisation l'est moins. La première phase consiste à faire naviguer son vaisseau entre les murs d'un labyrinthe en trois dimensions en détruisant les obstacles qui se dressent sur son passage.

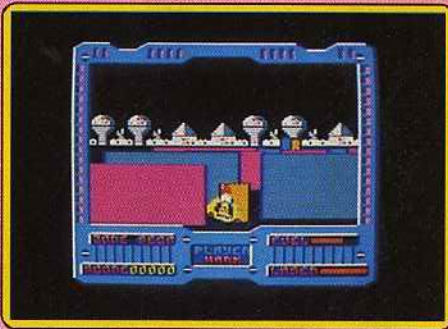
Malheureusement, la mobilité du vaisseau laisse à désirer : il répond vite mais ne béné-



ficie pas d'une grande latitude de mouvement, de sorte qu'il est particulièrement difficile d'éviter les murs et d'accéder à l'entrée de la mine, à l'intérieur de laquelle le jeu se poursuit. Collecte de diamants, d'armes, de carburant, destruction des extra-terrestres sont au programme de cette deuxième partie.

Jean-Philippe Delalandre

Type	action
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	B



Version Amstrad CPC

Cette version bénéficie de graphismes en couleurs et d'un bruitage plus élaboré, mais on ne gagne pas au change tant elle est injouable. Nous n'avons pas pu faire fonctionner les armes grâce auxquelles il est normalement possible de détruire les obstacles du labyrinthe et les réactions du vaisseau sont trop lentes.

J.-P.D.

Type	
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★
Bruitage	★★
Prix	B

■ Night Raider

PC et compatibles, disquette Gremlin

Ce programme n'est rien d'autre que l'adaptation de *Dive Bomber* (voir numéro 57). Il garde le même scénario : un simulateur de vol plutôt ludique, avec combats et tirs à vue. Les graphismes sont de qualité correcte, même en mode CGA. Les animations présentent un certain intérêt (relativement rapides), mais semblent ralentir lors des tirs, ce qui nuit beaucoup au réalisme.



Les bruitages, comme souvent sur PC, sont une abomination pour les oreilles. Un logiciel ludique qui prend des airs de simulateur.

Eric Caberia

Type	action
Intérêt	11
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★
Prix	C

■ Poltergeist

C 64, cassette code Masters

Ce jeu d'action au thème rabâché se distingue de ses semblables par son exceptionnelle rapidité d'animation. Vous pilotez un vaisseau à travers trente-deux mondes étranges défendus par des objets à ressort, bondissant de manière imprévisible. La collision avec les éléments du relief est rendue inévitable par l'exceptionnelle rapidité du défilement latéral de paysage, et ce malgré la très grande maniabilité d'un astronef pouvant instantanément changer de direction ou corriger son altitude : à ce rythme là, c'est le joueur qui ne suit plus.

Le vaisseau n'est pas pour autant sans défense et doit à son armement sophistiqué



de pouvoir se frayer un chemin dans l'espace ennemi et de venir à bout des « générateurs de vie » dont la destruction constitue le but de la mission. L'animation ravit la vedette à un graphisme sans grande originalité et ne laisse guère le temps de méditer devant la végétation ou l'architecture qui se dressent comme des obstacles. La notice est en français.

Jean-Philippe Delalandre

Type	action
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★
Prix	n.c.

LA GUERRE DU 21^{eme} SIECLE: APACHE GUNSHIP

GUNSHIPTM

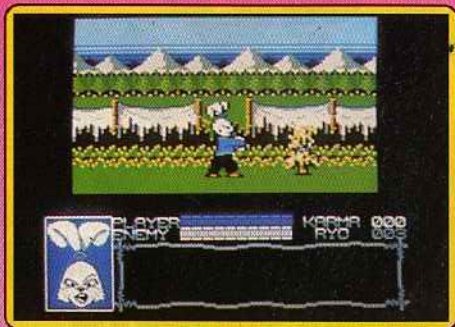
LE PLUS PRIME DES SIMULATIONS D'HELICOPTERE D'ATTAQUE

ENFIN SORTI
SUR AMSTRAD CPC.
K7 et DK

DISPONIBLE SUR: IBM PC
AMSTRAD CPC
C64
ATARI ST

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14



Samurai Warrior

Amstrad, disquette Firebird

Dans le Japon du XVII^e siècle, vous tenez le rôle d'un samouraï qui part à la recherche de son ami enlevé par un seigneur diabolique. Vous avez le choix entre deux modes : pacifique ou agressif. Ne menacez pas de simples paysans, montrez-vous respectueux lorsque vous croisez un seigneur. Lorsque vous êtes attaqué par des voleurs ou des ninjas, combattez-les au sabre. Au cours de votre exploration, vous vous arrêtez dans des auberges dans lesquelles vous achetez de la nourriture et des renseignements avec l'argent ramassé sur les corps de vos ennemis.

Cet excellent programme bénéficie de graphismes agréables et colorés et d'une animation fluide. L'aventure est prenante grâce à la variété de l'action. Le plus important est de conserver un bon niveau de Karma : augmente quand vous triomphez d'un ennemi mais il diminue si vous n'avez pas un comportement honorable. S'il tombe à zéro, il ne vous reste plus qu'à vous faire hara-kiri. Une aventure passionnante.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	aventure/action
Intérêt	15
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★
Prix	C

Marauder

C 64, cassette Hewson

Les bijoux d'ozymandius sont enfouis sous les sables de la planète Mergatron. Les traces de l'ancienne civilisation qui avait longtemps régné sur cette contrée ont disparu, excepté l'arsenal de robots guerriers qui assurent la protection du trésor. C'est avec l'aide d'un véhicule tout terrain armé d'un puissant laser et de bombes désintégrantées que vous pénétrez les défenses automatiques de la planète. Vos agresseurs métalliques sont nombreux et aussi variés que dangereux (toureilles mobiles, pods mobiles, jet ultra-rapide). Ce jeu s'avère à l'usage d'un affligé classicisme.

Reprenant une trame commune à tous les shoot-them-up, il vous suffit de tirer sur tout ce qui bouge et de lâcher de temps en temps une bombe désintégrantée pour détruire tous les ennemis des environs. Il faut tenir sous les assauts répétés des



ennemis tout en cherchant à vous réapprovisionner en munitions (il existe des bornes dévolues à cet effet). Votre pugnacité est alors récompensée par votre accès au niveau supérieur. Les graphismes de la version C 64 sont corrects, sans plus. Les animations et les bruitages sont d'excellente qualité, malheureusement au service d'un jeu quelconque.

Eric Caberia

Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

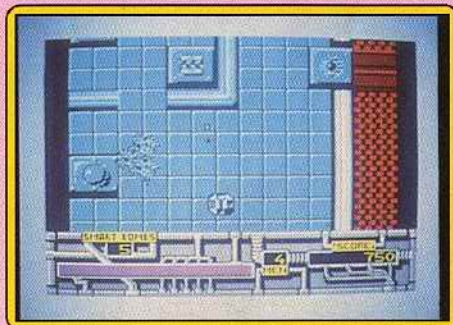


Version CPC, disquette Hewson

La version CPC diffère de celle du C 64, en particulier au niveau des graphismes qui s'avèrent beaucoup moins beaux. Les animations sont elles aussi un ton en dessous (trajectoires saccadées quand votre Marauder se déplace à l'horizontale). L'accompagnement musical est satisfaisant. Ça ne suffit pas à rendre ce jeu intéressant sur cette machine.

E.C.

Type	action
Intérêt	9
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B



Spectrum, cassette Hewson

Cette version dispose de graphismes agréables et variés. L'animation est fluide (un petit peu lente) et le scrolling parfaitement régulier. Votre véhicule réagit bien aux impulsions de la manette. Heureusement, car à certains moments, il faut avoir des yeux partout et tirer tous azimuts. Deux types d'accompagnements sonores sont proposés : une entraînante musique sur plusieurs voix, et des bruitages seuls mais aux effets travaillés. Signalons une petite bogue sans grande importance : votre voiture explose juste avant que les missiles ne la touchent. A vous donc de les éviter en conséquence. Une bonne réalisation sur cette machine. (Notice en français.)

Jacques Harbonn

Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
animation	★★★★
Bruitage	★★★★
Prix	B

Major Motion

Amiga, disquette Microdeal

Ce programme, très proche de Spy Hunter,



fut l'un des premiers jeux d'action sur ST, voilà bientôt deux ans. Microdeal vient de sortir une nouvelle version sur Amiga, entièrement reprogrammée et améliorée. A bord d'une voiture, à la James Bond, équipée de mitrailleuses, vous foncez à toute allure. D'autres véhicules tentent de vous faire quitter la route et s'ils n'y parviennent pas, un hélicoptère et même un Jet viennent vous bombarder. De temps à autre, un camion apparaît. Vous devez le suivre et monter à bord afin de vous procurer divers équipements, comme des missiles qui vous permettent d'abattre l'hélicoptère, ou de l'huile que vous lâchez derrière vous pour faire déraiper vos poursuivants. Mais attention, ne tirez pas sur tout ce qui bouge, certains véhicules ne sont que des passants innocents. Cette nouvelle version est une réussite : les graphismes sont fins, le scrolling vertical aussi rapide que fluide et les effets sonores convaincants. Ce programme est, en fait, le précurseur de Road Blasters. Une excellente reprise.

Alain Huyghues-Lacour.

Type	action
Intérêt	14
Animation	★★★★★
Graphisme	★★★★★
Bruitage	★★★★★
Prix	C

La clé du donjon est dans le dragon



Les secrets des maîtres de donjons sont trop bien cachés. Résultat, nombreux sont ceux qui, à peine entrés dans un jeu d'aventure, en ressortent... les pieds devant. Trop souvent le découragement les gagne et, finalement, ils préfèrent retourner à des jeux plus simples d'accès. Tilt, aujourd'hui, lève le coin du voile. Un des plus grands spécialistes français de jeux de rôle a accepté de livrer les premiers secrets, les maîtres mots qui vous permettront de mieux créer vos personnages, de les faire évoluer, bref, d'entrer dans un jeu de rôle avec toutes les chances d'en sortir... vivant.

Quand on pousse pour la première fois la porte d'un jeu de rôle comme *Dungeon Master*, on ne s'attend pas forcément à tomber dans un dédale semé d'embûches, de monstres agressifs, de pièges mortels et, heureusement, de trésors en pagaille. Où aller, que faire ? Les fanas des vrais jeux de rôle, et en particulier de « Donjons et Dragons », ne sont pas dépayés, eux. Ils savent que l'on peut, le temps d'une aventure, devenir le héros d'un monde où la magie a oublié d'être une légende... et où les glaciations ont mystérieusement épargné une pléiade de « grands monstres » plus abominables les uns que les autres. Alors, forcément, on ne leur fait plus le coup de la clé derrière la grille ou de la trappe qui refuse de se fermer. Question d'expérience !

Premier niveau : l'aventure commence

Le profane pousse la porte. Tiens, il y a un couloir derrière (et probablement des tas d'autres choses car le temps de chargement du jeu est impressionnant) ! On bouge dans tous les sens et, comme on est en forme gazeuse, on peut même se cogner dans les murs et rebondir. Trêve de plaisanterie : voilà le « Hall of champions », ou le début des affaires sérieuses. Choisissons notre équipe et ressuscitons ceux qui deviendront nos héros. Celui-là a une bonne tête, une fille c'est toujours agréable dans un groupe... Et de quatre : ils sont tous là. En route ! Une pomme par terre !



Qu'est-ce qu'elle fait là ? Il y a donc ici des monstres qui mangent des pommes ! Nous avons faim, mais elle est peut-être empoisonnée. Essayons de la jeter contre le mur. Ça marche, mais la pomme est fichue. Tant pis. On repart. Au bout du couloir, on voit distinctement qu'une dalle est différente des autres. On marche dessus pour voir. Ça déclenche l'ouverture d'une trappe. On recule, la trappe se referme. Enfantin ! Mais comment passer ? Il n'y a pas d'autre chemin. Tant pis, on va essayer de descendre dans le trou et de remonter de l'autre côté. En avant. AAAhh ! Ça fait mal. Et le magicien est mort. Il n'avait pas

assez de points de vie. Un peu faible, ce magicien ! Quelques minutes plus tard, le magicien, grâce aux bienfaits d'un sanctuaire de résurrection, est

de nouveau parmi nous. Il essaie même de lancer un sort, puisqu'on a trouvé un parchemin qui indique comment créer une lumière artificielle. Comment ça, il n'y arrive pas ? Bon, on va allumer une torche. On repart. Le magicien, qui tient la torche, puisqu'il ne sait rien faire d'autre, passe devant pour éclairer le passage. Le couloir tourne. Un monstre ! Une momie ! On lui tape dessus. Mais elle riposte ! Le magicien essaie sa baguette. Sans résultat. Il meurt pour la seconde fois. La torche tombe, on ne voit plus rien.

Fuyons !

Nous laissons le corps du magicien. On reviendra le chercher plus tard. Nous nous réfugions dans un recoin, et le prêtre essaie de lancer le sort de soin que nous a appris un second parchemin. Flûte ! Il avait oublié de préparer une fiole vide. Il tombe ! La momie a profité du fait que nous étions occupés pour l'attaquer dans le dos. Plus que deux survivants.

Nous achevons péniblement la momie. Nous prenons le corps du prêtre et décidons de retrouver le magicien. Mais où est-il tombé ? Quel labyrinthe ! Tiens, il y a une dague par terre. On la ramasse. En voilà une autre. Toujours pas de trace du magicien. En revanche, au bout du couloir, il y a deux gros champignons. Nous leur lançons les dagues. Ils meurent. Pas très résistants, ces champignons. Nous poursuivons notre route. Voilà une autre momie. Cette fois encore, on a le temps de lui lancer une dague.



Horreur ! On a oublié de les récupérer après les champignons. Tant pis ! Ça y est, la momie est au contact... Je tombe... Le dernier survivant ne retrouvera ni le magicien, ni l'autel de résurrection, ni la sortie. Il a évidemment raté sa mission, et il a le choix entre se suicider dans l'honneur ou mourir lacéré par une autre momie. A sa place, qu'auriez-vous fait ?

Rôles à trois dimensions

Le jeu de rôle sur micro existe. *Dungeon Master* n'en est qu'un exemple parmi d'autres. Pourtant, au départ, le jeu de rôle est surtout une affaire humaine. Cinq ou six personnes se réunissent, prennent place autour d'une table. D'un côté s'installe le maître de jeu, qui a créé une histoire — un scénario dont il a prévu toutes les évolutions possibles —, dans laquelle il a

placé des informateurs, des monstres et bien sûr des trésors. L'autre côté de la table est réservé aux joueurs qui incarneront chacun un personnage. Pour créer ce personnage, en début de carrière, quelques jets de dés suffisent. Les points acquis par les lanceurs de dés à 6, 8, 12 faces, ou plus encore vont déterminer les caractéristiques de votre personnage en puissance, bravoure, habileté... L'aventure commence : le maître de jeu décrit une situation, les joueurs réagissent en conséquence, jouant oralement le rôle de leur personnage. Dans les conversations qui s'établissent (avec un marchand, un tenancier d'auberge...), ils utilisent le « je » pour s'exprimer, et l'aubergiste ou le colporteur qui leur fait face leur répond par la bouche du maître de jeu. Une véritable conversation s'installe, au cours de laquelle les principaux traits de caractère

des personnages doivent ressortir : cupidité, orgueil, gentillesse, etc. Ça, c'est la partie « rôle », qui fait un peu défaut dans les jeux sur micro, on comprend aisément pourquoi.

Il y a aussi la partie « aventure » et là nous ne sommes pas loin de ce que proposent les softs un peu élaborés : déplacements, enquêtes, combats, explorations sont gérés par le maître de jeu, qui prévoit, organise, compte, un peu moins vite qu'un micro... et triche parfois. L'« erreur » est humaine ! Pour trancher tous les litiges, il dispose des règles : des centaines de pages de détails, de tables perfectionnées, etc. A la fin de l'aventure, les personnages survivants reçoivent un certain nombre de points d'expérience, ce qui leur

permet — après une période d'entraînement — de passer à un niveau de jeu supérieur et d'acquérir de nouvelles connaissances.

Donjons et dragons, le premier jeu de rôle — et de loin le plus populaire —, né en 1974, est l'œuvre d'un Américain, Gary Gygax. Il se déroule dans un univers médiéval-fantastique imaginaire, mais il s'appuie sur une quantité hallucinante de légendes et d'œuvres littéraires. Parmi les plus importantes, « Le Seigneur des Anneaux », de J.R.R. Tolkien, et « les Chevaliers de la Table Ronde ». Prototype idéal du mage selon *Donjons et Dragons*, Merlin l'enchanteur a sa place dans le livre des Dieux, au même titre que Zeus, Odin... ou Chtulhu (issu, lui, de l'imagination retorse de l'écrivain américain Howard Philips Lovecraft au début de ce siècle).

Donjons et Dragons est un joyeux mélange, mais chaque joueur est presque sûr de pouvoir y trouver chaussure à son pied. Actuellement, les règles de ce jeu (plus

exactement ses règles avancées) regroupent une douzaine de volumes (dont trois seulement sont traduits). Plus d'un millier de monstres, autant d'objets magiques, des tables de progression pour les personnages qui s'étalent sur une trentaine de niveaux (uniquement pour humanoïdes nor-



maux car on peut également — pourquoi pas ? — tenter de devenir un dieu)... Un monument.

Au début des années 80, sentant qu'il y avait un potentiel ludique à exploiter, mais peut-être de manière plus légère que dans *Donjons et Dragons* (dont les règles sont quand même assez indigestes pour un profane), deux Anglais, Steve Jackson et Ian Livingstone, ont créé les histoires interactives (remember « les Livres dont vous êtes le héros »). Du jeu de rôle simplifié à l'extrême... nettement plus intéressant qu'un banal récit à l'endroit, et un gros succès commercial auprès des 10-15 ans.

Aujourd'hui, il est impossible de dénombrer tous les jeux de rôle existants, certains n'ayant été édités que par des fanzines, et d'autres ayant connu une très brève carrière. En ne s'avancant pas trop, on peut quand même annoncer plusieurs centaines, traitant à peu près tous les thèmes possibles : de « Star Wars » à « Indiana Jones », en passant par une bonne cinquantaine de succédanés (dits plus « réalistes ») de *Donjons et Dragons*.

Mais le but d'un jeu est-il vraiment d'être réaliste ? La vie — comble de l'ironie — serait-elle le premier des jeux de rôle ? Interpréter un rôle assis, c'est bien. Mais certains joueurs aux ambitions théâtrales, qui se sont peut-être mal remis des batailles de leur enfance, ont voulu prolonger le délire en grandeur nature.

Week-end pluvieux de novembre : une bande de joueurs acharnés investit une forêt de la région parisienne. Boucliers-couvercles de poubelles, épées en balsa, masques monstrueux pour les organisateurs, nuit à la belle étoile avec tour de garde et, bien sûr, attaque surprise : tous les ingrédients d'un vrai donjon sont réunis avec les sensations en prime. Hélas ! il est assez difficile en France d'obtenir l'autorisation de déambuler dans d'authentiques ruines moyenâgeuses, les municipalités préférant généralement les paisibles « Son et lumières » aux sauvages batailles que peuvent se livrer des hordes d'échevelés.

De la table à l'écran

Lorsqu'on prend place pour la première fois autour d'une table de jeu de rôle, on a un peu l'impression de débarquer sur la planète Mars. Alors on regarde beaucoup. Déjà on apprend quelques notions évidentes de survie :

l'ordre de marche au sein du groupe, le tour de garde la nuit. On découvre aussi des tactiques de combat, des « trucs » infaillibles pour tuer des monstres particuliers. Enfin, parce qu'on vit parfois de belles galères, payant durement de toutes petites erreurs, on apprend à se méfier de tout. On réfléchit avant d'agir... et on s'aperçoit que la casse se raréfie. D'abord, on ne joue pas n'importe quoi. Les caractéristiques de base du personnage ne sont pas primordiales, elles peuvent être modifiées par la suite. Mais elles sont quand même intimement liées à la survie des aventuriers de bas niveau. Les règles de *Donjons et Dragons* décrivent cinq méthodes de génération de caractéristiques, certaines étant plus avantageuses que d'autres. Dans *Dungeon Master*, on ne tire pas aléatoirement les caractéristiques de ses personnages, mais on choisit ceux-ci parmi une bonne vingtaine de « candidats ». La prochaine clé

camarades, accompagné d'un guerrier ; voleur fermant la marche pour protéger les arrières, jeteurs de sorts (toujours un peu faibles) protégés.

Quelques règles d'or ont fait leurs preuves, autant les suivre. Il est aussi essentiel de répartir le matériel de survie entre les joueurs. Les circonstances de l'aventure pouvant les séparer, il est préférable qu'ils possèdent tous de quoi s'éclairer, manger et boire. Dans le même ordre d'idée, mieux vaut se nourrir et se reposer régulièrement, afin d'éviter d'aborder affaibli un combat difficile. Dans *Dungeon Master*, les personnages dorment tous en même temps... Ils sont parfois brutalement réveillés par des monstres en goguette. Dans un véritable jeu de rôle, pour éviter cette mésaventure — parfois mortelle et relativement fréquente —, les aventuriers mettent en place un tour de garde avant de s'endormir. Ils veillent deux par deux, se relevant toutes les deux

réellement vivant (à moins qu'il ait trouvé un moyen révolutionnaire de renouveler ses provisions !). Dans un souterrain arpenté par diverses équipes d'aventuriers et de monstres plus ou moins humains, la découverte d'une pomme par terre n'a rien d'étrange. Et, comme l'aventurier-cigale, mieux vaut la manger que de l'écraser contre les murs. De même, pas de répugnance : la cuisse de kobold, c'est comestible également !

Dungeon Master est un gigantesque labyrinthe. Et l'exploration d'un labyrinthe ne se fait pas n'importe comment. C'est fastidieux, ça demande un crayon fin, une bonne gomme et une énorme dose de patience, mais ça paye : un des joueurs doit tenir une carte et indiquer la progression du groupe. C'est la meilleure manière de ne pas se perdre et, surtout, de ne rien rater. Ensuite, ça peut accessoirement indiquer l'emplacement d'un éventuel passage secret... en procédant par élimination, faute de place.

Tous les labyrinthes se ressemblent : plus on avance, plus ça devient dangereux et plus on doit se montrer prudent. Une bonne méthode avant de tourner l'angle d'un couloir : jeter un regard de côté avant de s'engager (ça évite pas mal de mauvaises surprises). Second conseil : se retourner fréquemment, car un donjon sort souvent des règles de la logique et l'on peut toujours se faire surprendre par derrière, même si l'on est persuadé d'avoir « nettoyé » le secteur.

Plus on voit les monstres tôt, plus on a de chances de les tuer vite. Il est toujours préférable d'engager un combat à distance, en lançant sorts et projectiles divers (ne pas oublier de récupérer flèches et dagues après un combat : ça peut toujours resservir). Ensuite, quand une partie des joueurs combat au corps à corps avec le ou les monstres, les archers doivent se calmer : ils ont — selon le sadisme du maître de jeu — un nombre variable de chances de toucher leurs camarades.

Quand la situation est désespérée, mieux vaut fuir... mais pas n'importe comment et surtout en ne se croyant jamais hors de portée. On se retourne, on se prépare à une éventuelle attaque (car les monstres ne sont pas tous des mollusques et certains cherchent à rattraper leurs agresseurs) et on profite ainsi du répit accordé pour se soigner.

Quelques règles d'or ont fait leurs preuves, autant les suivre...

du succès est évidemment de composer une équipe homogène, contenant autant de « frappeurs » que de jeteurs de sorts, en évitant les individus trop spécialisés. En effet, dans ce jeu on gagne des niveaux en s'exerçant dans une discipline. Un personnage faible en magie au départ peut acquérir des connaissances dans cet art en tentant régulièrement de lancer des sorts de faible puissance.

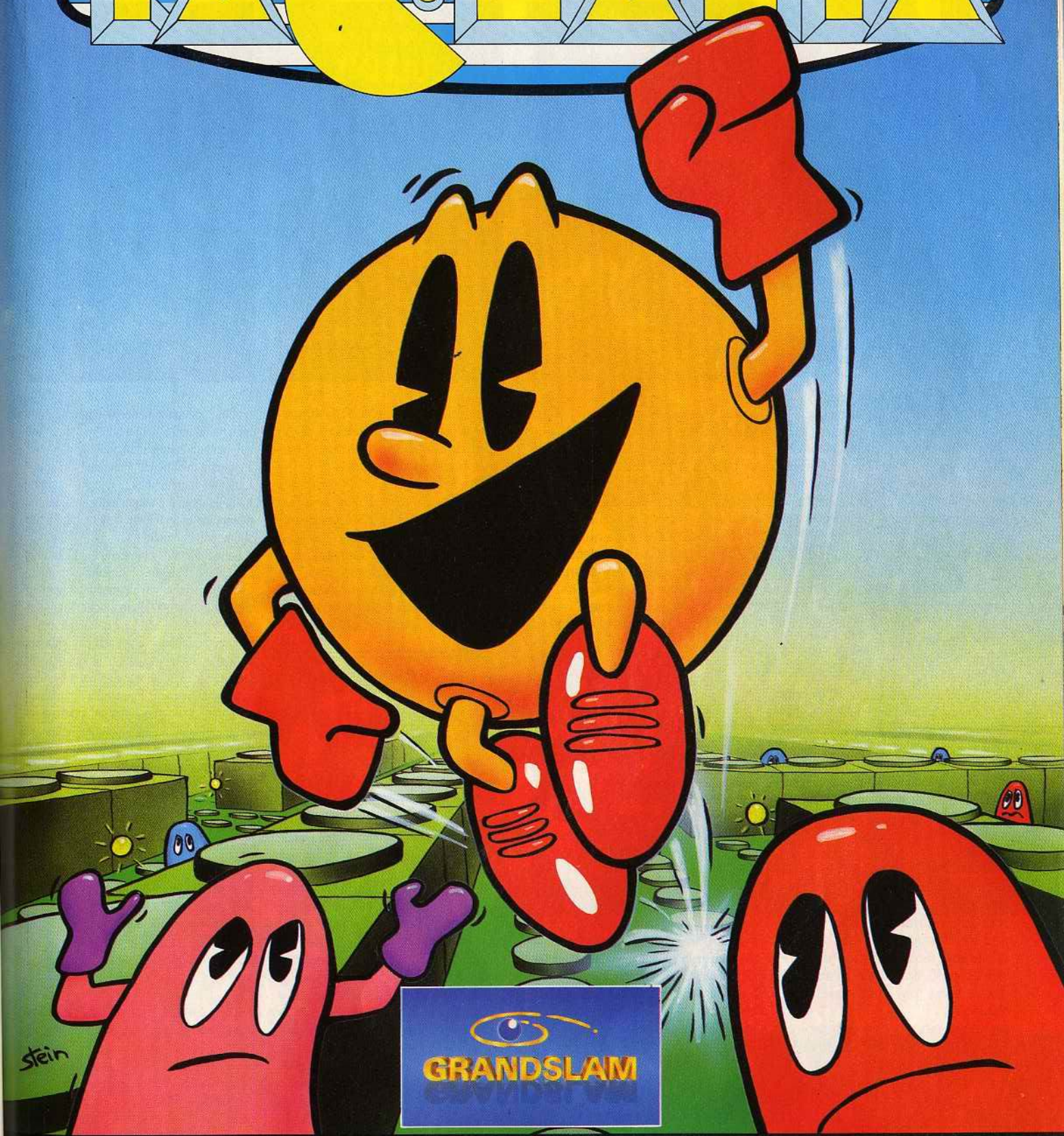
Mais un personnage qui, au départ, n'a pris aucun point de magie ne sera jamais capable de lancer un sort. Mauvais point ! Enfin, sans tricher tout à fait, il est possible de jouer des personnages plus forts que la moyenne. Il suffit, en début de partie, de les réincarner, au lieu de les ressusciter. Ils conservent leurs caractéristiques et perdent seulement leurs niveaux de départ. Résultat, quand au cours du jeu ils gagnent ces niveaux, c'est avec des caractéristiques supérieures.

Dès que l'on se lance dans l'exploration d'un labyrinthe, ou quand on avance en extérieur, il est nécessaire de constituer un ordre de marche : « Ranger » (en extérieur) en tête, afin de repérer d'éventuelles traces avant qu'elles ne soient piétinées par ses petits

ou trois heures. Bien sûr, ils n'installent pas leur camp n'importe où. Dans un souterrain, on a le choix entre dormir dans un cul-de-sac (pour éviter d'être attaqué par derrière) ou au milieu d'une pièce (pour éviter de se faire coincer sans possibilité de repli). Les deux méthodes se valent. Question de circonstances...

L'énigme, terrain de prédilection de la grosse tête du groupe, est un événement quasiment incontournable dans un donjon. Test de logique — « couleur du cheval blanc de... » —, posé par un sphinx retraité, ou simplement petite phrase sibylline qui finit par empêcher de dormir... les occasions de se creuser la tête sont nombreuses. Un seul précepte : ne pas oublier que la solution est souvent toute simple, et toujours essayer de résoudre une énigme dans son contexte. Témoin, cette cache secrète annoncée par la présence d'un parchemin ainsi libellé : « les petites choses cachent souvent de grands trésors ». En revanche, il est inutile de chercher une signification à tout. Dans un sanctuaire abandonné depuis des millénaires, il est très louche de trouver une torche qui flambe encore, ou simplement un être

PAC-MANIA

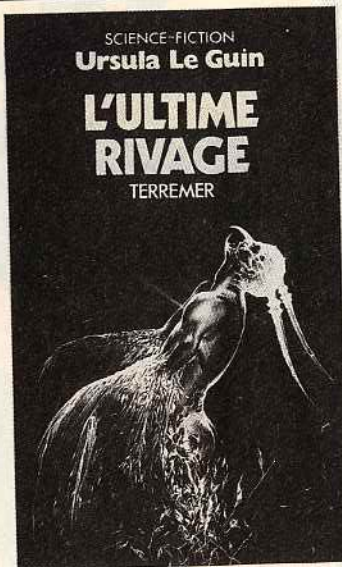
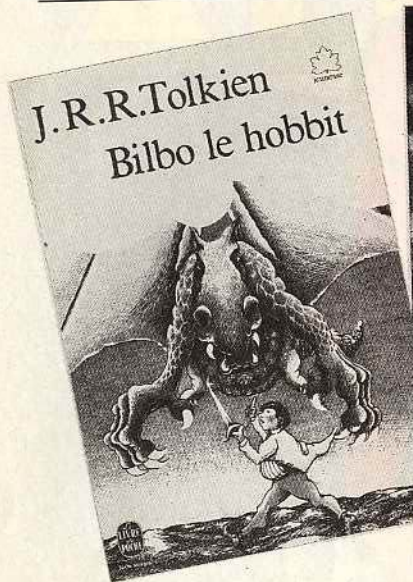


©1987 NAMCO LTD. All rights reserved
Licensed from Tengen
©1988 Grandslam® Entertainments Ltd.
12-18 Paul Street, LONDON EC2A 4JS.



Screenshots taken from ATARI ST.

Screenshots taken from SPECTRUM



Selon l'intensité du combat, le potentiel de magie des jeteurs de sorts peut avoir beaucoup baissé. Il est donc toujours bien vu d'avoir quelques fioles de soin d'avance quand on sait les fabriquer... ce que l'on peut tout à fait faire avant de dormir.

Dans *Donjons et Dragons*, tous les monstres ne sont pas sensibles aux mêmes formes d'attaque. Sur des squelettes par exemple, des coups d'épée font moins de dégâts qu'une masse.

De même, certains monstres sont immunisés contre le froid, le chaud, voire l'électricité. Certains n'ont pas d'yeux, les morts-vivants repèrent leurs agresseurs en « sentant » leur énergie vitale... Les sorts de lumière, d'aveuglement, d'invisibilité, d'illusion, etc., ne sont donc d'aucune utilité contre eux. En outre, un être manifestement sans intelligence, voire sans système nerveux (comme un mort-vivant ou, plus simplement, un crustacé géant) ne pourra pas être affecté mentalement : pas de sort de sommeil, pas d'hypnose, pas de domination, etc. On ne désintègre pas non plus un être immatériel, ainsi il est assez rare de lui faire mal avec une arme classique.

Le piège est un des accessoires favoris des maîtres de donjon, mais il n'y en a quand même pas à chaque coin de couloir ni sur chaque serrure. Dans un endroit habité, aucun piège ne défend la porte de la pièce principale ou de la salle des gardes. De plus, la complexité d'un piège dépend en général des capacités et du niveau intellectuel de celui qui l'a posé. Le brave gnoll fera surtout dans le seau en équilibre au-dessus de

la porte, un voleur consciencieux posera des mécanismes un peu partout et piégera naturellement sa bourse (il sait, lui, comme c'est facile de la vider discrètement...). Un magicien lancera des sorts adaptés, faisant davantage confiance à sa science qu'à d'insignifiantes aiguilles empoisonnées. La cupidité, point commun d'un grand nombre d'aventuriers, est parfois sévèrement punie. Les coffres à trésor sont souvent piégés,

être un jeu de rôle médiéval-fantastique, vous pouvez toujours rêver de conduire quelques époques hors du commun.

• *Bilbo le Hobbit et le Seigneur des Anneaux*, de J.R.R. Tolkien (*Le Livre de Poche*) : Bilbo, un demi-homme ou hobbit, rend visite à l'ignoble Dragon Smaug qui détient, entre autres trésors, un anneau doué de pouvoirs magiques. Bilbo, un peu inconscient, le dérobe... sans se douter qu'il

nelles, passer une partie de son temps sur le plan d'Ambre, un univers médiéval-fantastique dont il est un des neuf princes héritiers. Lutttes fratricides, magie originale... Une saga que Zelazny poursuit encore et qui comprend déjà sept volumes.

• *Le cycle de Terremmer*, d'Ursula Le Guin (*Presses Pocket*) : enfant, Ged apprend quelques rudiments de magie auprès des sorcières de son village. Un peu présomptueux, il se voit déjà grand mage... Il lui faudra une cinquantaine d'années et de nombreux exploits pour y parvenir... avant de livrer l'ultime combat contre le mal.

Trois volumes et une véritable bible de « role-playing » pour les magiciens de D & D.

• *Elric le Nécromancien*, de Michael Moorcock (*Presses Pocket*) : Elric est le prince héritier des Jeune Royaumes, mais il est albinos et physiquement très faible. Sa puissance, il la tire d'une redoutable épée, Stormbringer, habitée par un démon.

Anti-héros désabusé et malheureux, entraîné vers le mal par son arme, Elric a inspiré un jeu de rôle : *Stormbringer*.

• *Le cycle des Épées*, de Fritz Leiber (*Presses Pocket*) : sur le monde de Nehwon, qui possède ses propres dieux, la ville de Lankhmar abrite de curieux personnages, Fafhrd et le Sourcier gris. Leurs aventures s'étalent sur six volumes et *Donjons et Dragons* les a immortalisés à travers une série de scénarios. De plus, la ville de Lankhmar appartient officiellement à l'univers de D & D.

Christine Roques

Parce qu'on vit parfois de belles galères, on apprend à se méfier de tout.

parfois plusieurs fois et beaucoup de « héros » sont morts à la fin d'une aventure, en découvrant leur récompense. De même, certains trésors ne sont qu'illusoire, d'autres sont placés à portée de vue, mais à un endroit inaccessible. Enfin — c'est horrible, mais ça arrive — la proximité d'un trésor a une fâcheuse tendance à diminuer la prudence des aventuriers... qui se jettent parfois tête baissée dans un piège pour avancer plus vite. Finalement, la morale est sauve !

Pour en savoir plus

Il est bien évident que *Donjons et Dragons* n'est pas sorti en kit de l'imagination débordante de Gary Gygax. Il a repris à son compte pratiquement toutes les légendes et traditions populaires (culte des loups-garous, vampires, zombies, etc.) mais s'est aussi énormément inspiré d'œuvres littéraires. Alors, pour mieux visualiser ce que peut

venir de déterrer une redoutable hache de guerre.

Deux générations plus tard, dans *Le Seigneur des Anneaux*, Frodon — le petit-fils de Bilbo — accompagné de Gandalf le magicien, d'Aragorn le Ranger et d'une équipe de nains part délivrer les Terres du Milieu du joug des puissances du mal. Une fabuleuse campagne dans un monde totalement imaginaire, que Tolkien a passé une quinzaine d'années à créer. Pour en mesurer toute la dimension : *Le Silmarillion* (*Presses Pocket*), l'histoire des Elfes des Terres du Milieu. Un jeu de rôle est directement tiré de cette saga : « J.R.T.M. » (le jeu de rôle des Terres du Milieu).

• *Les 9 princes d'Ambre*, de Roger Zelazny (*Présence du futur*, Denoël) : à notre époque, aux États-Unis, Corwin mène une existence qui serait tout à fait normale s'il ne pouvait, en empruntant d'obscures routes dimension-

L'Aventure Continue

GAME OVER

II

Le Jeu-Video

VOUS VOILA DEVANT UNE NOUVELLE TACHE A REMPLIR...



VENTINUEVE-UNO, S.A.

A L'APPROCHE DE PHANTIS

Il vous faut sauver ARKOS, le héros de la rébellion contre GREMLA, qui a été fait prisonnier. Vous devez combattre les hordes de kamikazes, esquiver les missiles et éviter les boules de magma incandescent. Une fois que vous entrez dans les cavernes de la planète PHANTIS, il vous faudra vous battre pour vous frayer un passage.

POURSUITE DE LA LUTTE

Après avoir abandonné votre engin spatial, vous capturez un ADREC afin de continuer à avancer sur la planète. Vous ne possédez comme arme qu'un poignard pour repousser les habitants. Vous battez contre les troupes ennemies. Il vous faudra voler quelques armes et avancer droit devant vous. Rien ne peut vous retenir.

LA PRISON

Vous traversez des marécages, des montagnes et des forêts... avec des ennemis partout. Plus vous avancez et plus le chemin qui mène à la prison est dangereux. Vous serez aux commandes d'un hélicoptère, vous descendrez sur la planète et arriverez à la prison. Sachez qu'elle est très bien gardée. Serez-vous capable de libérer ARKOS?



AMSTRAD



COMMODORE



PC



ATARI ST



SPECTRUM

**POUR TOUT ACHAT SUR AMSTRAD (cassette et disc)
ET COMMODORE 64 (cassette et disc)
«GAME OVER» GRATUIT
AUSSI DISPONIBLE SUR PC ET ST**

DISTRIBUE PAR



1, voie Felix Eboué - 94012 CRETEIL - PARIS - FRANCE
Téléphone: 16 (1) 48 98 99 00

Disponible dans les



et dans les meilleurs points de vente.



Destroy

Le vaisseau fonçait dans la nuit sidérale. A bord, Alain Huyghues-Lacour. Enfin, ce qu'il en restait ! Trente-six shoot-them up, c'est beaucoup pour un seul homme. Il avait vaincu, c'était le principal. Jusqu'à la prochaine fois.

Ce rapport a été établi par l'institut intergalactique de recherches historiques, à la suite des importantes découvertes faites sur la planète Terre en cette année 6031. Une commission composée d'un échantillonnage représentatif des soixante-douze races recensées à ce jour, a pu étudier un stock de disquettes (support de stockage d'informations assez primitif) qui relatent divers épisodes de la première grande guerre de l'espace. Cette découverte est très importante car on ignorait tout de cette lointaine période depuis la destruction, en 4712, de Tiltmag, la planète archives du VII^e Empire. Les premières disquettes semblent remonter à une lointaine époque pré-spatiale et font état de conflits internes à la race humaine. Il semblerait que celle-ci, particulièrement guerrière, se battait alors allégrement et que son unification ne s'est faite qu'après la découverte d'ennemis communs dans l'espace.

After Burner est indiscutablement l'un des jeux d'arcade les plus marquants de cette année. Plus d'un joueur a craqué quand le patron du café du coin a remplacé son vieux Pacman par ce programme diabolique. Des graphismes et une animation à vous couper le souffle. Adapter une telle merveille sur une console semblait être une



After Burner (console Sega).

mission impossible. Pourtant Sega s'en est sorti très honorablement. Vous voyez le Jet décoller du porte-avions et c'est parti ! Vous prenez le contrôle de l'appareil qui vole à toute allure au-dessus de la mer. Les premiers chasseurs ennemis arrivent, vous les abattez avec vos canons et vous éliminez les suivants avec une gerbe de missiles. De l'action, rien que de l'action, les maniaques de la gâchette vont se régaler. Bien sûr, on est loin de l'extraordinaire réalisation du programme logiciel original, mais ça fonctionne et on se laisse prendre au jeu dès les premières secondes. L'impression de vitesse est convaincante et l'appareil répond à la moindre commande. On se lance dans des loopings époustouffants et la séquence de ravitaillement en vol est spectaculaire. Une conversion réussie. Actuellement ce programme n'est disponible que sur la console Sega mais Activision annonce des conversions sur ST, Amiga, C 64, Amstrad, Spectrum et MSX. Nous les attendons avec impatience.

Chopper X est un programme qui vous place aux commandes d'un hélicoptère avec lequel vous partez à l'assaut des troupes ennemies, sur terre comme sur mer. C'est un shoot-them-up très classique (testé sur Atari ST) et on est bien loin de *Thunder Blade*. Vous survolez (lentement) les lignes ennemies en détruisant au passage tanks, canons et bateaux. L'action n'est guère spectaculaire et n'offre rien de bien excitant. Et ce n'est pas la réalisation, très ordinaire, qui relève l'ensemble. Le graphisme est assez pauvre, l'animation lente ; quant aux bruitages, ils frisent le ridicule. *Chopper X* est un petit jeu de série, comme on en a déjà vu des dizaines. Les amateurs du genre y prendront quelque plaisir, le temps des premières parties, mais ils s'en lasseront très vite. C'est le type de programme que l'on range au fond de sa boîte de disquettes pour ne plus jamais le ressortir.

Flying Sharks : dans cette conversion du jeu d'arcade de Taito, testé ici sur Amstrad, vous survolez les lignes ennemies à bord d'un avion de chasse. Dès les premiers instants de jeu, il faut s'accrocher pour rester en vie sous le feu des avions, des canons de DCA et des tanks ennemis. Vous disposez de quelques bombes dont il vaut mieux user avec parcimonie et, de temps à autre, des pastilles vous permettent d'augmenter votre armement mais il n'est pas plus facile de progresser pour autant. Heureusement

une option vous permet de reprendre le jeu à partir du niveau atteint lors de la partie précédente, ce qui est très appréciable. Graphismes et animation ne sont guère convaincants et une mauvaise utilisation des couleurs rend souvent la situation confuse. Le jeu d'arcade original n'était pas un chef-d'œuvre et, bien sûr, la conversion s'en ressent. L'action n'est pas assez prenante et le niveau de difficulté trop élevé. Un programme peu convaincant. Les versions C64 et Spectrum souffrent des mêmes défauts que la précédente. Un programme aussi difficile que peu intéressant. Durant les deux siècles qui suivent la

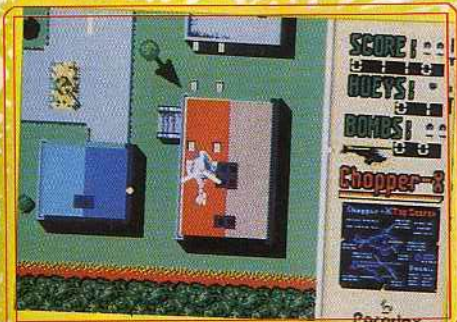


Flying Sharks (CPC).

peut passer un bon moment mais que l'on oublie vite. Malgré tout, il présente une originalité : il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui est assez rare dans ce genre de jeux. La version Amiga est identique à la précédente,



Better Dead Than Alien (ST).



Chopper X (ST)



Vyper (Amiga).

mais la bande sonore est mieux réussie et comporte également des digitalisations. Après avoir difficilement repoussé ces tentatives d'invasion les Terriens ont résolu de consolider leur situation. Dans ce but, ils lancèrent des offensives tous azimuts contre les bases ennemies. Ces missions ont pour point commun d'être des opérations suicide, car les quelques vaisseaux engagés ne pouvaient prétendre vaincre les forces ennemies bien supérieures en nombre. La mission la plus inégale fut celle de la planète Io, en 2914. Dans le programme IO, un vaisseau porteur vous dépose à l'entrée de la base ennemie et tout de suite l'enfer se déchaîne. Les décors sont magnifiques, mais vous n'aurez pas le temps de profiter du paysage car vous êtes pris sous un tir croisé. En détruisant vos agresseurs, vous obtenez des pastilles que vous pouvez utiliser de deux manières différentes. Si vous les ramassez, cela détruit tous les ennemis présents sur l'écran. Mais si vous tirez dessus, elles augmentent votre puis-

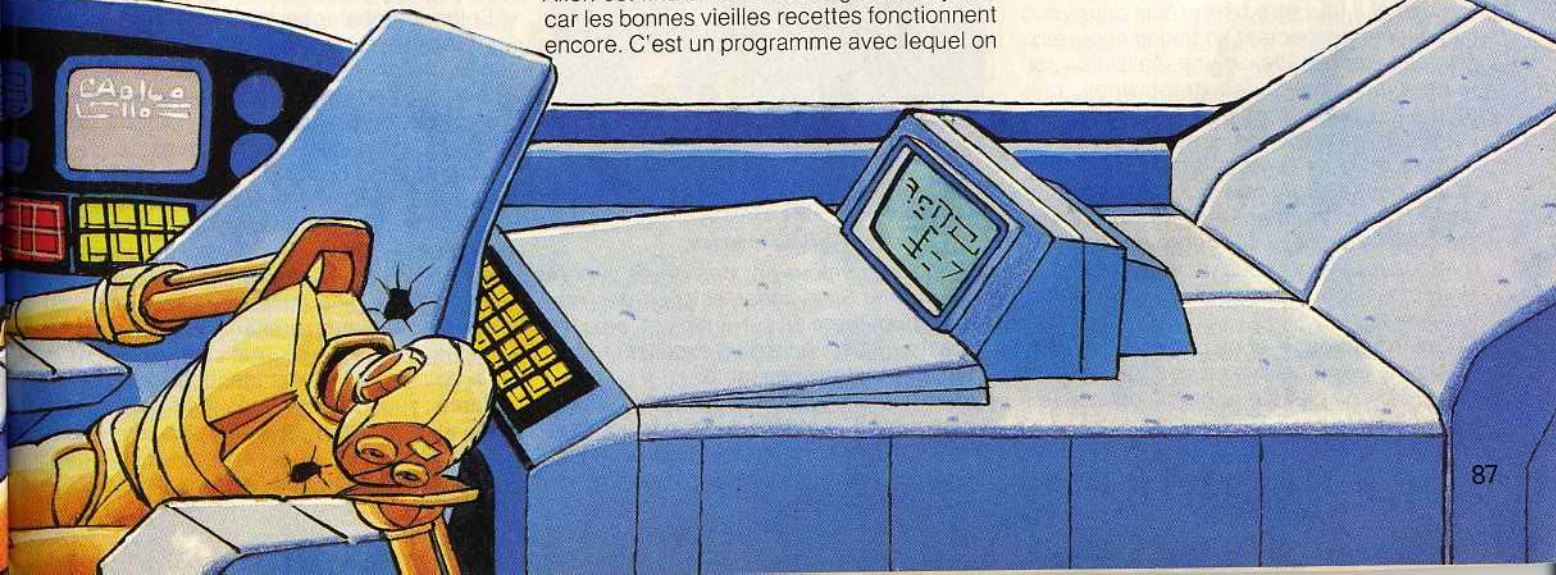
découverte du vol spatial, les Terriens commencent à installer des colonies à travers l'espace. Cette phase d'expansion prend fin après les premières rencontres avec d'autres races qui entreprennent alors la conquête de la Terre. Les quelques vaisseaux dont les Terriens disposaient durent affronter des vagues d'envahisseurs bien supérieures en nombre.

Avec Vyper vous devez faire face à une invasion d'aliens déchaînés. C'est un shoot-them-up des plus classiques, du type Galaxian. Chaque vague d'envahisseurs surgit à toute vitesse, se déroulant en un mouvement très esthétique, tout en vous noyant sous un déluge de bombes. Pas de stratégie ni d'armes supplémentaires, tout est ici affaire de réflexes. A défaut d'originalité, la réalisation fait la différence. Les graphismes sont agréables et variés, l'animation très rapide et la bande sonore

convaincante. On se laisse tout de suite prendre au jeu et on en redemande. Ce programme, qui n'est disponible que sur Amiga, est le meilleur Galaxian que l'on ait vu sur un micro. Classique mais efficace.

Better Dead Than Alien est un space invaders qui reprend également les ingrédients de deux autres grands classiques du genre : Galaxian et Astéroïds. Et puis, pour ajouter une touche de modernisme à l'ensemble, il est possible d'augmenter son armement en ramassant des pastilles qui apparaissent lorsque certains envahisseurs sont détruits. Comme vous pouvez en juger, les concepteurs de ce programme pour Atari ST n'ont pas fait beaucoup d'efforts dans le sens de l'originalité.

Quant à la réalisation, elle est honnête sans plus, avec notamment une animation qui est loin d'être un modèle du genre. Et le plus surprenant, c'est que Better Dead Than Alien est finalement assez agréable à jouer car les bonnes vieilles recettes fonctionnent encore. C'est un programme avec lequel on



DOSSIER

sance de tir. Ce système original est très intéressant mais oblige souvent à des choix difficiles.

Ce programme est superbement réalisé : excellents graphismes, animation rapide et précise, scrolling horizontal fluide ainsi qu'une parfaite utilisation des couleurs. *IO* est le plus beau shoot-them-up sur *C 64*, mais c'est aussi le plus difficile. Lors des premières parties, vous risquez de perdre toutes vos vies en moins d'une minute montrée en main (enfin c'est une image car ce n'est pas le genre de programme dans lequel on peut lâcher le joystick, même pour une seconde). Ensuite, si vous vous entraînez quelques heures, au risque d'une dépression nerveuse, vous parviendrez sans doute à tenir jusqu'à deux minutes. Un



IO (C 64).

superbe programme mais seuls les meilleurs découvriront le deuxième niveau... et il y en a quatre. Bonjour le stress !

Sarcophaser s'inspire nettement du célèbre jeu d'arcade *Nemesis*. Ce n'est donc pas vraiment un jeu original, mais qui s'en plaindrait ? C'est le premier programme de ce type à voir le jour sur seize bits et c'est une réussite. Secteur après secteur, vous affrontez des escadrilles d'aliens déchaînés dans des décors agréables et variés. Vos ennemis surgissent de partout, mais heureusement vous collectez des pastilles qui vous permettent d'augmenter votre armement de manière substantielle. Il ne suffit pas de tirer à tout va car vos qualités de pilote sont également mises à rude épreuve. En effet, de nombreux obstacles particulièrement vicieux, vous barrent le chemin et il faut être très précis pour vous y faufiler en respectant un timing rigoureux. **Sarcophaser** bénéficie d'une réalisation soignée avec d'agréables graphismes, une animation précise et des effets sonores sobres, mais efficaces. L'action est assez difficile mais ne devient jamais frustrante et l'on peut aller un peu plus loin à chaque partie. Pour vraiment progresser, il est conseillé d'utiliser une manette à tir automatique rapide qui vous facilitera la tâche. Un jeu passionnant, disponible uniquement sur *Amiga*.

Sidewinder vous met au commandes d'un vaisseau. Vous survolez les différentes régions d'une planète ennemie sous le feu de ses défenseurs. De temps à autre, des pastilles apparaissent et vous permettent d'augmenter votre armement. La plus effi-



Sarcophaser (Amiga).

cace vous procure un tir rapide et continu qui a un effet dévastateur sur vos adversaires, hélas pour un temps limité. Mais les petits malins qui sont équipés d'une manette à tir automatique rapide obtiendront le même résultat de façon permanente (comment, c'est de la triche ? C'est juste de l'efficacité et au combat tous les coups sont permis).



Sidewinder (Amiga).

Les superbes paysages défilent en un scrolling vertical fluide, mais lorsque vous dirigez votre vaisseau vers l'un des côtés, il s'accompagne également d'un scrolling latéral. C'est du jamais vu dans un jeu de ce type et le programme exploite très bien cette particularité car de nombreuses tourelles de tir ennemies sont disposées sur les côtés de l'écran. L'action, passionnante,



XR 35 (Amiga).

est mise en valeur par des effets sonores percutants. **Sidewinder** est l'un des meilleurs shoot-them-up sur *Amiga* et, ce qui ne gêne rien, il bénéficie d'un excellent rapport qualité/prix. Indispensable. Hélas, il n'est pas disponible sur huit bits. La version *ST* est tout aussi passionnante que la précédente, mais la réalisation est sensiblement inférieure : les couleurs sont

nettement moins riches et le déplacement latéral se fait par à-coups, au lieu du scrolling en douceur de l'*Amiga*.

Si vous n'avez peur de rien, **XR 35** est fait pour vous : engagez-vous dans la base spatiale ennemie à bord de votre vaisseau. Tout de suite, c'est l'enfer. Les défenseurs arrivent sur vous à toute vitesse et par vagues de trois. Ils tirent simultanément, et pour corser le tout vous devez éviter d'entrer en collision avec des structures inégales, situées en haut et en bas de l'écran. Cela ne vous laisse que quelques pixels de marge de manœuvre pour vous tirer d'affaire. Dur, dur ! Seuls des joueurs dotés de nerfs d'acier et de réflexes à toute épreuve découvriront le second niveau. Et dire qu'il y en a huit !



Xenon (ST).

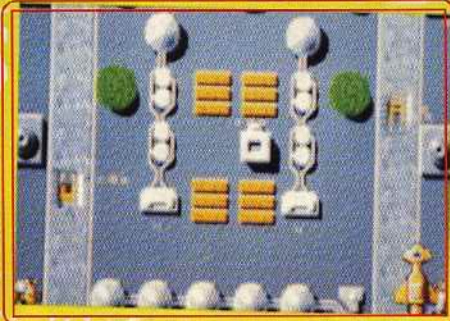
Ce programme, disponible uniquement sur *Amiga*, est honnêtement réalisé avec de bons graphismes, un excellent scrolling horizontal en parallaxe et une bande sonore de qualité. **XR 35** aurait pu être un très bon shoot-them-up si son niveau de difficulté — bien trop élevé — ne menait pas les joueurs à un état de frustration intense. Dommage ! Dans **Xenon** vous partez à l'attaque d'une base ennemie défendue par des bunkers et par toutes sortes de robots. Lorsque vous détruisez les tourelles de tir ennemies, elles laissent apparaître des pastilles qui vous permettent d'augmenter votre armement si vous les ramassez. Ce principe d'armement évolutif est désormais classique, mais ce qui est très original dans ce programme, c'est la capacité de votre vaisseau de se transformer à volonté en un tank d'assaut. Selon les obstacles que vous rencontrez, vous avez le choix entre attaquer au sol ou bien dans les airs. A la fin de chaque secteur, un monstre vous attend et le vaincre n'est pas chose facile. Il faut pourtant y parvenir avant de découvrir le niveau suivant. Comme avec *Roadwars*, *Melbourne House* nous offre une réalisation digne des salles d'arcade. Les graphismes superbes, de la version *Atari ST*, produisent un excellent effet de relief, l'animation est irréprochable et la bande sonore très réussie. **Xenon** est un jeu difficile et prenant qui vaut surtout par la qualité de sa réalisation. La version *Amiga* est identique à la précédente ; seules les qualités sonores de cette machine mettent encore plus en valeur l'excellente bande qui accompagne le jeu. Pas de versions huit bits, dommage !



Insanity Fight (Amiga)

Avec **Insanity Fight**, vous êtes aux commandes d'un vais-

seau rapide et vous survolez les stations spatiales ennemies en leur infligeant le plus de dégâts possible. Mais elles sont solidement défendues par des canons, des barrières d'énergie, des escaladilles et même par un gigantesque vaisseau amiral, tout droit sorti d'un film de Star Wars. Et il n'est pas question de l'éviter, il faut impérativement l'abattre si vous voulez avoir une chance d'atteindre la fin de ce secteur. Comme dans *Goldrunner*, vous contrôlez la vitesse de votre vaisseau. Vous pouvez ralentir ou accélérer et le scrolling



Foundation's Waste (ST)

suit. Vous disposez d'une réserve d'accélération époustouflante, mais n'en abusez pas car cela pourrait être votre perte. Une originalité de ce programme c'est qu'il vous fait parvenir à la fin de chaque secteur avant que votre niveau d'énergie ne tombe à zéro. Or, chaque tir vous coûte de l'énergie. Les fous de la gâchette seront peut-être frustrés, mais cela vous oblige à ne tirer qu'à coup sûr, ce qui est intéressant. Le point fort de ce programme repose sur une réalisation des plus impressionnantes. Cette superproduction présente d'excellents graphismes, un scrolling vertical ultra-rapide ainsi qu'une excellente animation. Et puis, il utilise vraiment les fantastiques qualités sonores de l'Amiga avec des digitalisations et des effets particulièrement réussis. L'intérêt de jeu est assez moyen, mais quel spectacle !

Le scénario de **Foundation's Waste** est le suivant : un prisonnier s'est évadé à bord d'un vaisseau ennemi et, avant de quitter

la planète, il est bien décidé à faire le plus de dégâts possible. Au passage, il ramasse des pastilles qui augmentent son armement, le rendent invincible pendant quelque temps ou lui fournissent un



Transmuter (XL)

second vaisseau avec lequel il peut faire un tir de barrage des plus efficaces. Les graphismes sont honnêtes et la bande sonore réussie, mais en revanche l'animation est un peu lente et le scrolling vertical légèrement saccadé. Malgré un manque d'originalité et une réalisation assez moyenne, on se laisse facilement prendre au jeu. La principale qualité de ce pro-



Mission Génocide (ST)

gramme repose sur la grande diversité des équipements et aussi sur le fait qu'il suffit de les ramasser pour qu'ils rentrent en fonction sans qu'il soit nécessaire d'actionner une touche. Un honnête shoot-them-up, testé sur Atari ST. La version Amiga est sensiblement plus rapide que la précédente et le scrolling fluide. Cela rend le jeu plus difficile mais aussi plus excitant.

Transmuter est un shoot-them-up du type *Nemesis* pour XL : enfin ! Hélas, la réalisation est bien inférieure aux grands softs de l'âge d'or de cette machine, mais l'action est prenante. Vous pénétrez dans le repaire ennemi sous le feu des tourelles disposées sur les parois de la caverne. En détruisant des vagues de vaisseaux, vous pouvez augmenter votre armement ainsi que votre vitesse. Si vous voulez tenir jusqu'à la fin du secteur, vous devez vous procurer un laser au plus vite, ce qui vous permet d'infliger de lourdes pertes à l'ennemi. Et puis, vous serez en meilleure position pour affronter le vaisseau mère qui garde l'entrée du vaisseau suivant. *Transmuter* est un programme assez prenant qui aurait mérité une réalisation plus soignée.

Un doute m'assaille. Emporté par ma passion pour les shoot-them-up, je me répands en qualificatifs élogieux. Peut-être suis-je trop indulgent ? Heureusement, il y a **Mission Génocide**. Quel bonheur, enfin un shoot-them-up nul que c'en est un plaisir. Je vais pouvoir distiller mon venin. Commençons par le début : il est laid, les graphismes auraient été jugés moyens sur 8 bits... il y a quelques années. Quant à l'action, il ne se passe vraiment rien d'intéressant, juste de pauvres vaisseaux qui viennent tristement se faire abattre par paquets. Et puis, il y a les effets sonores qui ressemblent à s'y méprendre aux couinements d'un vieil animal malade. En résumé, un programme, testé sur Atari ST, nul sous tous les rapports.

Dans **Warhawk**, ce shoot-them-up à scrolling vertical, vous survolez une planète ennemie en affrontant des escadrilles d'Aliens. Il s'agit d'un remake d'un programme sorti sur huit bits voici presque deux ans. Ses graphismes ont été améliorés, même s'ils ne sont pas particulièrement impressionnants. Mais en revanche l'animation a beaucoup perdu en rapidité, ce qui lui retire une bonne partie de son

intérêt. On retrouve, avec plaisir, l'excellent thème musical de l'ancienne version, mais hélas, il n'est pas mis en valeur par les capacités sonores limitées du ST. L'action est facile (trop facile) et les joueurs confirmés risquent de s'ennuyer ferme. Si vous n'êtes pas un enragé de ce type de programme, vous pourrez passer un bon moment en évitant les sensations trop fortes. Mais sans le stress et une certaine dose de frustration, s'agit-il encore d'un shoot-them-up digne de ce nom ?

N'oublions pas que c'est Sega qui a créé le célèbre *Zaxxon* en salle d'arcade. Qu'il soit béni car le jeu reste l'un des plus grands shoot-them-up de l'histoire du jeu vidéo. Dans ce remake, (*Zaxxon 3D* pour les consoles Sega), on ne retrouve pas le scrolling en diagonale qui a fait la gloire du programme original, mais une vue en 3D de face. L'utilisation des lunettes 3D donne une impression de relief très satisfaisante. A l'exception de ces changements, le jeu est construit sur le même schéma que le précédent. Tout d'abord un combat entre les escadrilles ennemies dans l'espace, puis on pénètre dans le tunnel pour détruire les installations ennemies. Ensuite, au lieu d'affronter l'énorme robot, vous repartez dans l'espace où vous attend le redoutable vaisseau mère. Le nouveau look de *Zaxxon* est agréable, surtout l'épisode du tunnel qui est assez réussi, mais il faut bien reconnaître que cette nouvelle version n'est pas aussi passionnante que l'originale. On regrettera surtout la lenteur de l'action.

Nemesis 2 est la suite de *Nemesis*, le célèbre jeu d'arcade qui a révolutionné le genre évolutif. Comme dans le précédent programme, l'action est difficile mais passionnante. L'ennemi ne vous laisse pas un instant de répit et il faut améliorer son armement au plus vite si l'on veut rester en vie et vraiment progresser. C'est un jeu très riche avec des tas de monstres agressifs et aussi quelques passages secrets. Le principe de ces passages est fréquemment employé dans les programmes japonais où ils apportent vraiment un intérêt supplémentaire au jeu. La réalisation est excellente, avec de bons graphismes, une animation rapide et une bande sonore très réussie. Toutes ces qualités font de *Nemesis* un grand shoot-them-up. Les possesseurs de MSX sont des petits veinards puisqu'ils en ont la seule version disponible. Konami nous avait donné un excellent *Nemesis* sur 8 bits (mais sans les passages secrets de la version MSX) alors pourquoi pas *Nemesis II* ? On aimerait bien.

Aux commandes de votre vaisseau vous partez à l'attaque de seize stations spatiales. Vous affrontez les escadrilles ennemies et lorsque l'une d'elles est totalement détruite, vous devenez invincible pendant quelques instants. Mais dans **Bedlam** l'essentiel se passe au niveau du sol. Vous survolez sans danger certaines structures, tandis que vous vous écrasez sur d'autres et que les pyramides vous font rebondir

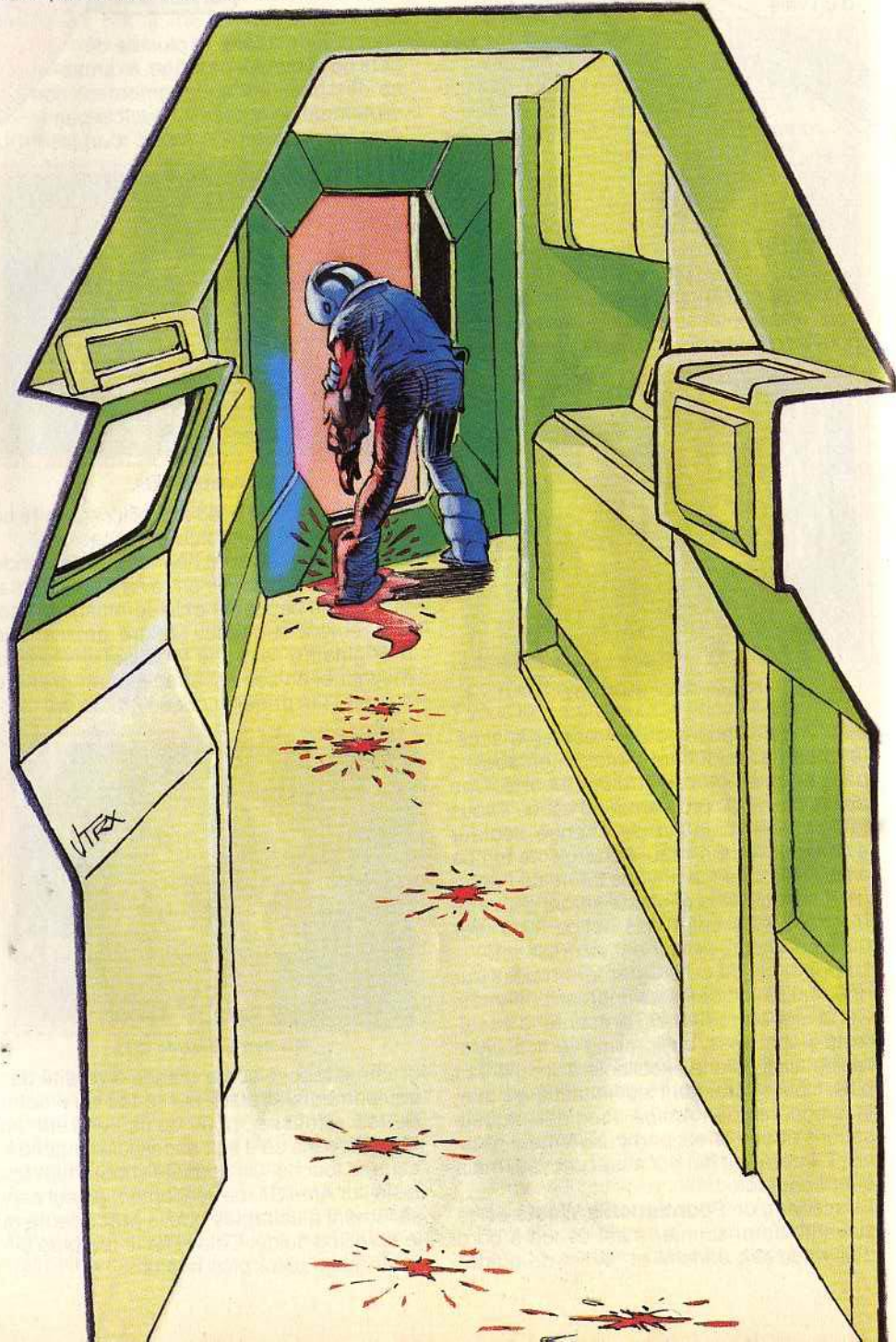
dangereusement. En revanche, si vous survolez les points de téléportation, vous retrouverez dans un tableau de bonus, au beau milieu d'une partie de billard. Cette scène intermédiaire est originale, mais elle n'est guère convaincante. La réalisation pour *Amstrad* est inégale : de bons sprites et une animation réussie mais des décors assez pauvres. Ce n'est pas un grand shoot-them-up, mais on se laisse quand même prendre au jeu. Un atout supplémentaire : on peut jouer à deux simultanément.

Les versions *C 64* et *Spectrum* sont également de bonne qualité. Un honnête programme, mais il y a beaucoup mieux.

Zybex est un excellent programme tout à fait représentatif d'un type de jeu très popu-

laire en Grande-Bretagne : les « budget games ». Ces jeux présentent la particularité d'être vendus à un prix très modeste. Celui-ci coûte trente francs... en Angleterre. Ne rêvez pas, ces programmes ne sont pas souvent distribués dans notre pays et quand ils le sont, on se retrouve souvent avec un import dont le prix a fait une belle culbute. Certains de ces « budgets » sont d'une grande qualité et enterrent facilement bien des concurrents vendus au prix fort. C'est le cas de *Zybex* qui figure toujours en bonne place dans les hit-parades anglais quelques mois après sa sortie.

Equipé d'une combinaison qui vous permet de voler, vous affrontez des escadrilles de vaisseaux ennemis tout au long des seize





Warhawk (ST).

mondes qui vous attendent. La destruction de vos adversaires vous permet d'augmenter votre armement. Cinq types d'armes différentes sont disponibles et le choix que vous faites entre elles est très important. C'est là l'une des grandes originalités de ce programme : il n'y en a pas une plus puissante que les autres. Toutes ont leur efficacité maximum suivant le type d'ennemis



Zaxxon 3D (console Sega).

que vous affrontez. Le tir se fait automatiquement et le bouton du joystick sert uniquement à passer d'une arme à une autre. Zybex est un programme bien réalisé avec de beaux décors qui bénéficient d'une excellente utilisation des couleurs, ainsi qu'une animation rapide. (Testé sur Commodore 64.)

Dans une galaxie aux confins de l'univers



Nemesis II (M.S.X.).

se trouve un système de cinq planètes qui abrite une très ancienne civilisation. Tel est l'univers de Salamander. Soudain les forces de Salamander surgissent de nulle part pour se lancer à la conquête de cette civilisation pacifique. Vous êtes le seul espoir de ses habitants et vous partez aux commandes de votre vaisseau combattre l'agresseur. Dans le premier niveau, vous

affrontez l'ennemi dans un astéroïde creusé de cavernes qui défilent en un scrolling horizontal. Puis, dans le second, vous traversez une nuée de météorites pour affronter une redoutable araignée lourdement armée. Cette seconde scène présente un scrolling vertical. Bien d'autres épreuves vous attendent encore et vous n'en triompherez qu'avec beaucoup d'adresse et en augmentant votre armement en cours de mission.

Ce programme est la conversion du jeu d'arcade de Konami qui faisait suite à Nemesis, leur précédent hit. L'adaptation est réussie tant pour les excellents graphismes que pour l'animation. C'est l'un des meilleurs shoot-them-up sur C 64.



Bedlam (CPC).

Les amateurs de shoot-them-up sur huit bits se souviennent avec plaisir d'Encounter, un programme qui avait fait sensation à l'époque de sa sortie. Son créateur, Paul Woakes qui entre-temps a réalisé le non moins célèbre Mercenary, en a fait cette année un remake sur seize bits : Backlash. Le principe en est le même : à bord d'un véhicule de guerre, vous évoluez au milieu d'un décor en 3D en affrontant des soucoupes volantes ennemies qui explosent en projetant des éclats métalliques dans toutes les directions. Dans la première version, il n'y avait qu'un seul type d'adversaires et un missile téléguidé. On les retrouve dans Backlash ainsi que de nouveaux engins comme un œil d'espion, particulièrement réussi, ainsi que différentes soucoupes qui tirent des gerbes de projectiles, bien difficiles à éviter. L'action, rapide et furieuse est très prenante. On s'y croirait ! La réalisation pour Atari ST est magnifique avec une animation rapide et fluide et un effet de 3D saisissant. C'est vraiment du beau travail. Bien sûr, l'action est assez répétitive et ne laisse place à aucune stratégie, mais qu'importe. C'est un jeu d'action pure et les amateurs du genre se régaleront.

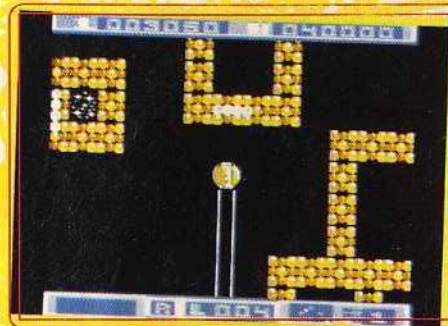
Ce programme n'est disponible que sur seize bits. Des versions huit bits avaient été annoncées mais on n'en parle plus actuellement. La version Amiga est identique à la précédente, à l'exception de l'extraordinaire qualité des effets sonores qui ajoute beaucoup à l'atmosphère de ce programme envoûtant.

Vous connaissez Jeff Minter ? C'est l'un des plus célèbres programmeurs anglais, reconnaissable à son look bab (cheveux



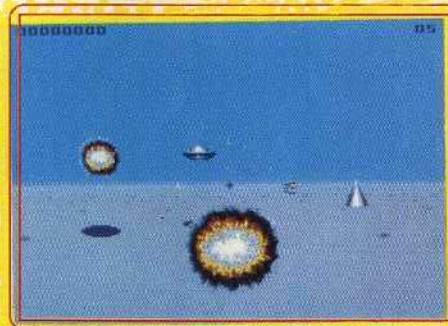
Zybex (C 64).

long et pull en laine) ainsi qu'à sa passion pour ces drôles de bêtes que sont les lamas. Bref, un personnage qui a fait d'excellents programmes sur C 64 et Spectrum. Aussi quelle stupéfaction de découvrir son premier jeu sur ST : Revenge II est un shoot-them-up, puisque la seule action consiste à tirer sans arrêt, mais on a du mal à le croire. Il y a des chameaux très sim-



Salamander (C 64).

plistes qui sautent mollement sur l'écran en balançant de drôles de projectiles sur d'autres animaux tout aussi bizarres. C'est un jeu ça ? Non c'est pas possible, il doit y avoir une erreur. Ou bien alors, si c'est fait exprès c'est que vraiment on ne comprendra jamais rien à l'humour britannique. Empressons-nous d'oublier cette regrettable erreur de parcours.



Backlash (ST).

Les versions huit bits ne sont guère différentes de la précédente. Passons vite à autre chose avant d'être repris par un fou rire nerveux.

Dans Mega Apocalypse, vous vous envollez pour un long voyage dans l'espace avec un ordre de mission d'une grande simplicité : détruire tout ce qui bouge. Vous devez abattre des escadrilles entières d'Aliens ▶

DOSSIER



Revenge II (ST).

déchainés, mais aussi des météorites et des lunes qui traversent l'écran à toute allure. L'action est trépidante et tout va très vite. Heureusement, au début de chaque vague vous pouvez ramasser toutes sortes d'équipements et même vous procurer des vies supplémentaires.

La rapidité de l'animation, la qualité de la bande sonore et la beauté des graphismes font de ce programme une grande réussite. *Mega Apocalypse* utilise au maximum les possibilités du C 64. De plus, il est possible de jouer à deux simultanément. Un shoot-them-up original et impressionnant. La version *Spectrum* est loin de valoir la précédente: l'animation est beaucoup moins rapide, les graphismes pauvres et la bande sonore peu convaincante. Tout ce qui faisait le charme de la version originale a disparu et il ne reste plus grand chose. Dommage.

Après l'excellent *Altair*, Decroix et Garofalo nous offrent encore un shoot-them-up qui ne manque pas d'intérêt: **Trauma**. Vous sur volez une planète ennemie en affrontant des Aliens agressifs. Le principal danger ne vient pas tant des escadrilles ennemies que des tourelles de tir qui vous noient sous un déluge de feu. Comme c'est maintenant l'usage, vous pouvez améliorer votre armement en cours de mission. Les nouveaux équipements sont assez spectaculaires mais il faut bien reconnaître que leur effi-



Mega Apocalypse (C 64).

cacité n'est guère convaincante. L'originalité de ce programme repose sur la présence de tunnels qui vous permettent de franchir sans risques certains secteurs, et surtout dans le fait que la partie continue. En effet, lorsque vous êtes touché vous ne perdez pas une vie mais votre niveau d'énergie diminue. *Trauma* présente de bons graphismes ainsi qu'une excellente

animation. Seuls les effets sonores laissent à désirer. Un bon shoot-them-up disponible uniquement sur ST.

Les opérations précédentes jouèrent un important rôle dissuasif qui mena l'ensemble des différentes races à signer la paix avec la Terre. Ainsi se créa une fédération qui par la suite donna naissance au premier empire intergalactique qui dura pendant trois siècles. Durant cette période de paix, les Terriens furent néanmoins obligés de livrer quelques combats pour défendre certaines colonies attaquées par des pirates de l'espace.

Les shoot-them-up français sont rares. *Trauma* et *Mach 3* sont les seuls de ce dossier. Rares mais de bonne qualité car Loricels a fait un bon travail avec une excellente animation en 3D accompagnée par une bande sonore assez soignée. Vous affrontez les troupes d'un redoutable mutant qui a envoûté votre fiancée. Les escadrilles ennemies arrivent sur vous à toute allure et vous devez prendre garde à



Trauma (ST).

ne pas descendre trop bas si vous ne voulez pas être détruit par les mines de proximité. Dans un premier temps, vous combattez en surface avant de vous glisser dans une porte spatio-temporelle pour attaquer le repaire de votre ennemi. Le passage dans ces portes demande une grande précision et un timing précis car elles sont protégées par un barrage de mines et il faut vraiment plonger au dernier moment. On se laisse prendre au jeu grâce à la qualité de l'ensemble. Un seul défaut: les commandes de votre vaisseau sont inversées ce qui est assez gênant lors des premières parties. Un bon programme testé sur Atari ST qui préfigurait *Space Racer*.

La version Amiga est identique à la précédente. Des versions Amstrad et PC sont disponibles. Elles présentent le défaut d'être pauvres en couleurs, mais l'animation est excellente.

Dans le programme **Roadwars** rien ne va plus sur les routes qui relient entre elles les lunes d'Armageddon. A la suite d'une attaque ennemie, l'ordinateur de contrôle a été endommagé et la circulation est devenue particulièrement périlleuse. Vous partez dégager la route à bord d'un engin de forme sphérique qui s'ouvre à volonté pour laisser apparaître un double canon à laser. Vous foncez à toute allure en faisant feu sur les obstacles et sur les agresseurs qui vien-



Mach 3 (ST).

nent à votre rencontre. Deux engins avancent côte à côte et si vous jouez à deux vous pouvez vous allier pour gagner en efficacité, ou bien vous combattre. En revanche, si vous jouez seul, l'ordinateur contrôle le second véhicule. Considérez-le comme un adversaire car il ne manquera pas une occasion de vous projeter dans le vide. A vous d'y parvenir avant lui. Ce programme pour Amiga bénéficie d'une réalisation impressionnante: beau graphisme, animation rapide et fluide, effet de profondeur et de vitesse formidable, le tout agrémenté d'une bande sonore époustouflante. La grande classe! Un shoot-them-up original, à vous couper le souffle.

La version ST fait pâle figure à côté de la précédente car elle n'a visiblement pas bénéficié du même soin au niveau de la réalisation. Les possesseurs de huit bits n'ont pas été oubliés avec de bonnes versions sur *Spectrum* et C 64.

Les Xenomorphs, une race extra-terrestre particulièrement agressive, s'était déjà attaqué aux colonies terriennes dans le premier programme. Ils reviennent dans ce nouvel épisode — **Skyfox II** ★ — pour s'attaquer à la galaxie toute entière. En tant que meilleur pilote de la fédération, vous avez le choix entre dix missions qui se déroulent à différentes périodes du conflit. Sur l'écran, vous avez une vue de l'espace en 3D ainsi que votre tableau de bord. Les missions



Roadwars (Amiga).

sont intéressantes et variées, mais hélas, il y a beaucoup de temps morts lorsque vous voyagez dans l'espace avec comme seule occupation d'éviter quelques météorites. Comme toujours avec Electronic Arts, la réalisation est soignée avec de bons graphismes et une excellente animation. L'action est moins frénétique que celle du premier épisode mais le jeu ne manque pas



Side Arms (ST).

décors sont aussi beaux que variés, le scrolling horizontal en parallaxe d'une rapidité impressionnante et les effets sonores convaincants. Une belle réalisation mise au service d'un jeu passionnant. Vous avez pour mission de protéger des robots de forage sur une lointaine colonie. Vous affrontez des vaisseaux ennemis ainsi que toutes sortes de créatures, belles et agressives. Le principe du jeu est très proche de celui de *Defender* avec un radar situé en bas de l'écran qui indique la position de vos agresseurs avec beaucoup de précision. Vague après vague, vous devez éliminer vos adversaires. Il faut faire vite car si vous traînez, de nouvelles créatures dont il est très difficile de se débarrasser apparaissent. Heureusement vous contrôlez la vitesse de votre vaisseau qui dispose d'une considérable réserve d'accélération, mais vos réflexes tiendront-ils le coup ? Pour compliquer le tout, il n'est pas question de tirer sans cesse sous peine de détruire les icônes qui apparaissent lorsque vous supprimez certains ennemis. Au contraire, il faut absolument les récupérer car les icônes vous procurent des équipements supplémentaires qui vous seront très utiles par la suite. Votre vaisseau est équipé d'un écran protecteur dont la puissance diminue chaque fois que vous êtes touché. Pour le recharger, il faut abattre un vaisseau qui traverse l'écran de temps à autre et ramas-

hisseurs. Vos agresseurs sont variés et les armes à votre disposition ne le sont pas moins. En ramassant des « pow », vous vous procurez des équipements qui permettent de tirer dans toutes les directions ou d'augmenter votre puissance de feu.

Le jeu d'arcade original n'était pas une grande réussite et il en va de même de cette conversion. L'ensemble souffre d'un manque d'originalité et ce n'est pas la réalisation, guère impressionnante, qui relève l'ensemble. Les graphismes sont honnêtes, sans plus, les effets sonores ordinaires et seule l'animation est vraiment réussie. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais de nombreux autres programmes reprennent le même principe, beaucoup mieux.

Les versions *C 64*, *Amstrad* et *Spectrum* ne sont pas mieux réussies que la précédente et l'intérêt de jeu n'est pas plus au rendez-vous.

Avec **Star Ray**, Logotron frappe très fort. Ce shoot-them-up est magnifique : les



Skyfox II (C 64).

d'atmosphère. Le point fort de ce programme repose sur la grande variété des missions proposées. Un shoot-them-up original et très prenant testé sur *C 64*. Une version *Amiga* devrait arriver très prochainement.

Dans **Side Arms**, reprise d'un jeu d'arcade de Capcom, testé sur *Atari ST*, vous défendez une colonne contre des nuées d'enva-



Star Ray (Amiga).

ser la capsule, alors éjectée, avant qu'elle ne touche le sol. L'action frénétique et une réalisation irréprochable font de *Star Ray* le meilleur shoot-them-up de l'année. Un must.

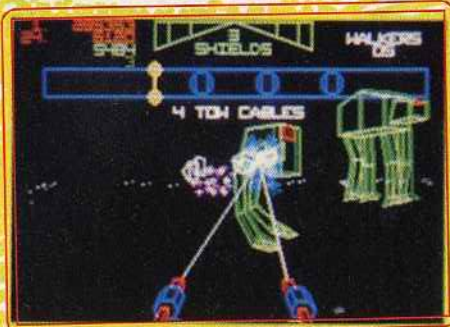
Seule la version *Amiga* est disponible actuellement, mais une version *ST* devrait arriver d'un jour à l'autre. La réalisation a été confiée au grand Steve Bak. Ça pro- ▶

DOSSIER

met ! D'autre part, une version C 64 est en cours de développement.

Les deux disquettes suivantes relatent la période dite « Guerre des étoiles ». De 3190 à 3214, des rebelles menés par le légendaire Luke Skywalker combattirent et finirent par vaincre le dernier Empereur.

Cette année, nous avons enfin découvert une excellente adaptation pour Atari ST de **Star Wars**, cet ancien jeu d'arcade que beaucoup considèrent comme l'un des meilleurs. Bien sûr, on ne retrouve pas le plaisir d'être assis dans la cabine avec le manche à balai dans les mains, mais à part ça, tout y est. C'est une adaptation très fidèle du programme original, dans laquelle vous tenez le rôle de Luke Skywalker pendant l'assaut de l'étoile de la mort. Tout d'abord, vous approchez dans l'espace en combattant les vaisseaux ennemis, puis



L'Empire contre-attaque (ST).



Oïds (ST).



Return to Genesis (ST).

sode. Une fois que vous avez triomphé de toutes ces épreuves vous reprenez le tout avec un niveau de difficulté plus élevé.

Ce nouvel épisode s'inscrit dans la continuité du précédent par sa construction. Pas de changements non plus au niveau de la réalisation : perspective en 3D, graphismes en vecteurs et synthèses vocales. On retrouve avec plaisir l'univers de Star Wars, bien que cette suite n'apporte pas grand-chose de nouveau. *L'Empire contre-attaque* n'est pas aussi réussi que *Star Wars*, à l'exception du combat contre les chameaux, qui est le point fort de l'action. Contrairement à la version ST le deuxième épisode est mieux réussi que le premier sur C 64. Les versions Spectrum, Amstrad et Amiga sont annoncées.

Une nouvelle période de chaos commença après l'affrontement du premier Empire intergalactique. A cette époque, une série d'opérations de sauvetage furent lancées afin de tenter de récupérer des colons ou des races alliées prisonniers sur de lointaines planètes.

Dans *Oïds*, pour Atari ST, vous voyagez de planète en planète afin de libérer les prisonniers d'une race extra-terrestre particulière-

ment agressive. Au-dessus de la première planète, vous quittez le vaisseau mère à bord d'une navette qui avance par poussées de réacteurs, à la manière d'*Asteroids*. Vous partez à la recherche des oïds en détruisant les installations ennemies et les missiles à tête chercheuse qui vous poursuivent. L'essentiel de ce programme repose sur le pilotage, particulièrement délicat, de votre vaisseau qui exige une très grande précision. S'il ne s'agit pas à proprement parler d'un shoot-them-up, le tir n'en tient pas moins un rôle important. Essayez donc de descendre récupérer les oïds sans avoir détruit les bunkers ennemis au préalable. Votre tir doit être particulièrement précis car il faut anéantir les installations sans atteindre les prisonniers qui courent autour d'elles.

Bien que peu spectaculaire, ce programme



Goldrunner II (ST).

bénéficie d'une réalisation soignée. Ce qui n'est pas une surprise lorsqu'on sait qu'elle est l'œuvre de FTL, à qui l'on doit le célèbre *Dungeon Master*. Avec quelque entraînement, on vient à bout sans trop de peine de la première série de planètes mais par la suite c'est une autre paire de manches et il faut faire preuve d'une grande habileté. Un excellent programme qui séduira les amateurs de précision.

La réputation de Steve Bak n'est plus à faire car il est unanimement reconnu comme le meilleur programmeur actuel sur seize bits. L'année dernière il avait frappé un grand coup avec *Goldrunner* (Tilt d'or 88), le shoot-them-up au scrolling vertical le plus rapide, avec des graphismes dignes des salles d'arcade. Cette année, il récidive avec un scrolling horizontal d'une rapidité incroyable, surprenant les connaisseurs qui ne croyaient pas la chose possible sur ST, avec *Return to Genesis*, testé sur Atari ST. Depuis, personne n'a pu égaler cet exploit, mais ne désespérons pas.

Vous partez à bord de votre vaisseau pour sauver les savants faits prisonniers par de redoutables extra-terrestres. Dans chaque secteur vous foncez à toute allure en affrontant les véritables vaisseaux ennemis qui sont aussi rapides que le vôtre. Lorsque tous les savants sont récupérés, vous passez à la planète suivante. Votre vaisseau n'explose pas lorsqu'il heurte un obstacle mais il rebondit en sens inverse, ce qui est souvent fatal lorsqu'un Alien est à vos trousses. Le point fort de ce programme est une réalisation irréprochable. Le vaisseau



Star Wars (ST).

vous survolez la station de l'Empire avant de vous introduire dans un couloir d'accès et de la détruire d'un tir bien placé selon un timing rigoureux.

Ce programme est très bien réalisé avec des graphismes en vecteurs bien animés. Bien sûr, certains n'aiment pas ce type de représentation mais cela respecte l'esprit du jeu original et c'est une réussite. Les amateurs du film en retrouveront l'ambiance et le souffle épique et ils seront particulièrement séduits par la grande qualité de la bande sonore agrémentée de voix digitalisées. Une excellente conversion dont on ne se lassera pas de sitôt.

La version Amiga est pratiquement identique à la précédente. En revanche, les versions huit bits sont d'une qualité assez inégale. Sur C 64, c'est raté et assez confus. La version Spectrum est meilleure.

L'Empire contre-attaque est l'adaptation d'un jeu d'arcade peu connu dont le scénario est très proche du second film de cette trilogie. L'action commence sur la planète de glace où se trouve la base secrète rebelle. Votre première mission consiste à détruire les robots de l'Empire avant qu'ils ne signalent l'emplacement de la base à Darth Vader. Ensuite, vous affrontez les robots de guerre de l'Empire, les gigantesques chameaux métalliques, en projetant des câbles dans leurs jambes. Après les avoir retardés le plus possible, il ne vous reste plus qu'à quitter la planète en affrontant les vaisseaux ennemis dans l'espace. Ensuite vous devez traverser un champ d'astéroïdes. Comme dans le premier épi-

LE NOUVEL HEBDO DE TOUS LES JEUX MICRO QUI VOUS FERA CRAQUER

N° 1
9 NOVEMBRE



N° 1 • 9 NOVEMBRE 1988

L'HEBDO DES JEUX MICRO POUR TOUS STANDARDS

61 TRUCS,
ASTUCES, POKES,
VIES INFINIES...

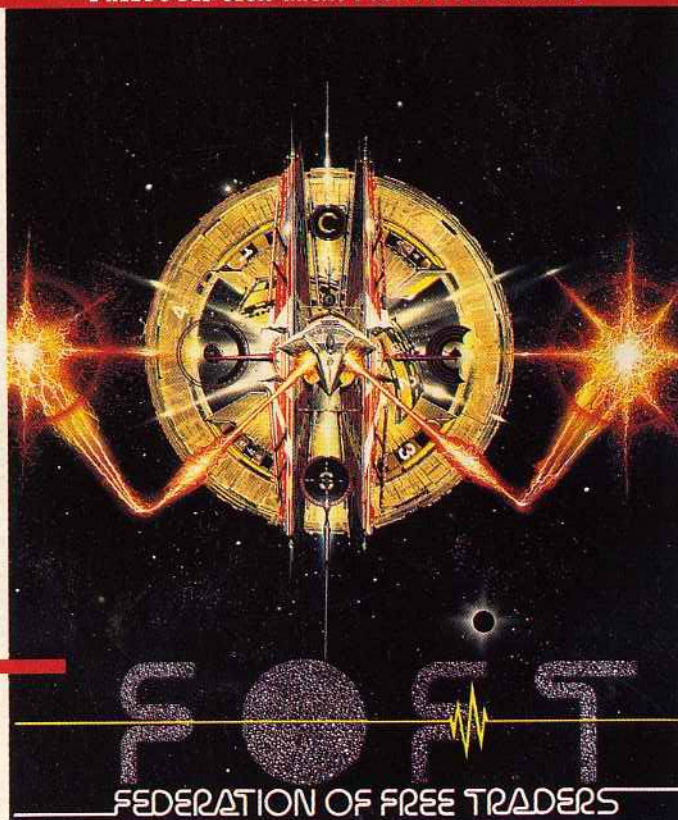
GAGNEZ
DE 50 à 400
FRANCS

APPRENEZ
A PROGRAMMER
VOTRE PROPRE JEU

GRAND CONCOURS
LORICIELS

LE POSTER
DE F.O.F.T.

AMSTRAD
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX...etc..



M 3161 - 36 - 10.00 F



3793161010007 00360

DOSSIER
TOUS
LES TRUCS
SUR
ARKANOID
I & II



EN VENTE 10F TOUS LES MERCREDI CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

DOSSIER

répond instantanément à la moindre commande, il fonce, puis il s'arrête net, pivote et repart à toute vitesse dans l'autre sens. Et le scrolling suit ! La vitesse de votre vaisseau et la grande sensibilité des commandes exigent de vous de la précision et des réflexes à toute épreuve. C'est un jeu difficile et stressant qui vous prendra la tête. Un des meilleurs shoot-them-up de l'année et, de loin, le plus rapide. La grande classe ! (Notice en français).

La version *Amiga* est totalement identique à la précédente, ce qui n'est pas étonnant puisqu'elle est aussi l'œuvre de Steve Bak. De plus, les qualités sonores de l'*Amiga* mettent encore plus en valeur l'excellent thème musical qui accompagne l'action. Les pirates de l'espace de **Goldrunner II**



Hunter's Moon (C 64).

nous offre un shoot-them-up original et bien réalisé. Les graphismes sont excellents, le scrolling multidirectionnel fluide et la bande sonore excellente. L'action est rapide et difficile, mais on est suffisamment motivé pour vraiment s'accrocher. De plus, entre deux secteurs, il y a un tableau intermédiaire dans lequel vous devez résoudre un problème pour gagner une vie supplémentaire.

Une réussite sur C 64. La version C 64 est sortie la première. Les versions *Spectrum*, *Amstrad*, *ST* et *Amiga* suivent.

Lors d'une mission proposée par **Hunter's Moon** votre vaisseau est passé trop près d'un trou noir, ce qui l'a propulsé dans une galaxie inconnue. Des étoiles entourées de cellules vous retiennent prisonnier et vous n'avez pas d'autre choix que de les détruire. Dans chaque système vous devez détruire le mur des cellules pour y pénétrer et désactiver l'étoile. Mais attention les cellules se reforment rapidement et de rapides gardiens vous menacent. Dans ce programme il ne suffit pas de tirer vite et juste, mais il faut surtout maîtriser parfaitement vos déplacements. Ce concept original est servi par une excellente réalisation : beaux graphismes, animation rapide et bande sonore de qualité. L'action est rapide et variée et on se laisse totalement prendre au jeu. Un shoot-them-up de qualité pour C 64.

Dossier écrit et réalisé par
Alain Huyghues-Lacour



Netherworld (C 64).

se sont emparés par surprise des robots qui contrôlent les bases de défense terrestre. Votre mission consiste à récupérer ceux-ci, ou au pire, à les détruire avant que vos agresseurs ne les retournent contre la Terre. Comme dans le premier épisode, votre vaisseau dispose d'une formidable accélération mais prenez garde à ne pas aller vous écraser sur les nombreuses structures qui couvrent les stations spatiales. Les graphismes sont assez fins et certains décors sont magnifiques. En revanche, les sprites sont un peu petits. Le scrolling vertical est aussi rapide que fluide et l'animation excellente. C'est du beau travail et pourtant on n'est pas vraiment convaincu par l'intérêt de ce programme testé sur *Atari ST* qui est loin d'être aussi passionnant que son illustre prédécesseur. Le programme est disponible uniquement sur *ST*. En revanche, deux scénarios disks différents sont vendus séparément. Ils offrent des niveaux différents dans de nouveaux décors. L'idée de relancer l'intérêt d'un jeu avec de nouveaux tableaux est intéressant, mais l'on peut douter que ce jeu soit assez motivant pour que l'on ait envie d'en redemander.

Vous vous trouvez prisonnier d'un monde des plus étranges : celui de **Netherworld**. La seule façon de vous échapper de votre vaisseau de forme sphérique consiste à ramasser les diamants disséminés dans chaque labyrinthe afin de vous téléporter jusqu'au niveau suivant. Mais ce ne sera pas chose facile car le temps est limité et toutes sortes de dangers vous guettent. Hewson, qui est un spécialiste du genre,

36 SHOOT-THM-UP AU TILTOSCOPE

LOGICIEL	ÉDITEUR	MACHINE	SUPPORT	GRAPHISME	ANIMATION	BRUITAGE	DIFFICULTÉ	FIN AUTOMATIQUE	INTÉRÊT	PRIX
AFTER BURNER	Sega	Sega	Cartouche	*****	*****	*****	****	Non	15	C
BACKLASH	Novagen	ST	Disk	*****	*****	*****	***	Non	15	C
BEDLAM	Go	Amstrad	Disk	****	****	****	****	Non	12	B
BETTER DEAD THAN ALIEN	Electra	ST	Disk	****	***	****	**	Non	11	C
CHOPPER X	Mastertronic	ST	Disk	****	***	***	***	Non	10	B
FLYING SHARKS	Firebird	Amstrad	Disk	***	***	**	*****	Non	10	B
FOUNDATIONS WASTE	Exocet	ST	Disk	****	****	****	***	Non	13	C
GOLDRUNNER II	Microdeal	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	12	C
HUNTER'S MOON	Thalamus	C 64	Disk	*****	*****	*****	***	Non	15	B
INSANITY FIGHT	Microdeal	Amiga	Disk	*****	*****	*****	*****	Non	14	C
IO	Firebird	C 64	K7	*****	*****	*****	*****	Non	16	B
L'EMPIRE CONTRE ATTAQUE	Domark	ST	Disk	****	*****	****	***	Non	12	C
MACH 3	Loricels	ST	Disk	*****	*****	*****	****	Non	15	C
MEGA APOCALYPSE	Martech	C 64	K7	*****	*****	*****	*****	Non	16	B
MISSION GENOCIDE	Silvertbird	ST	Disk	**	****	**	**	Non	5	B
NEMESIS II	Konami	MSX	Cartouche	*****	*****	*****	*****	Non	16	C
NETHERWORLD	Hewson	C 64	Disk	*****	*****	*****	*****	Non	15	B
OIDS	FTL	ST	Disk	****	*****	****	*****	Non	14	D
RETURN TO GENESIS	Firebird	ST	Disk	*****	*****	*****	*****	Non	16	C
REVENGE II	Mastertronic	ST	Disk	***	****	****	***	Non	6	B
ROADWARS	Melbourne House	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Non	17	C
SALAMANDER	Imagine	C 64	K7	*****	*****	*****	*****	Non	14	B
SARCOPHASER	Rainbow Arts	Amiga	Disk	*****	*****	*****	****	Oui	16	C
SIDE ARMS	Capcom	ST	Disk	****	*****	***	***	Non	9	C
SIDEWINDER	Mastertronic	Amiga	Disk	*****	*****	*****	***	Oui	15	B
SKYFOX II *	Electronic Arts	C 64	Disk	*****	*****	*****	****	Non	15	B
STAR RAY	Logotron	Amiga	Disk	*****	*****	*****	*****	Non	18	C
STAR WARS	Domark	ST	Disk	****	*****	*****	**	Non	16	C
TRANSMUTER	Code Masters	Atari XL	K7	****	****	***	****	Non	13	B
TRAUMA	Ere	ST	Disk	*****	****	**	****	Oui	14	C
VYPER	Top Down	Amiga	Disk	*****	*****	*****	***	Non	15	C
WARHAWK	Firebird	ST	Disk	****	****	*****	*	Oui	11	B
XENON	Melbourne House	ST	Disk	*****	*****	*****	*****	Non	17	C
XR-35	Anco	Amiga	Disk	*****	*****	*****	*****	Non	10	B
ZAXXON 3 D	Sega	Sega	Cartouche	****	***	****	***	Non	13	C
ZYBEX	Zeppelin Games	C 64	K7	*****	*****	****	****	Non	14	n.c.

Le symbole * indique que ce logiciel a fait l'objet d'un hit.

DISQUETTES 3 " 15 F90 pour AMSTRAD à l'unité par 100

Ref.	5	10	20	50	100
3" CF2	99F	189F	370F	875F	1590F
5.25 SFDD		60F	117F	285F	550F
5.25 DFDD		70F	136F	325F	580F
3.50 SFDD		110F	210F	475F	850F
3.50 DFDD		125F	240F	550F	995F

Disquettes certifiées 100% garantie 5 ans.

BOITIER PLASTIQUE AMSOFT...39 F LES 10

TITRES	AMSTRAD COM.64		TITRES		AMSTRAD COM.64	
	C	D	C	D	C	D
1943	92	140	92	140	87	136
4X4 OFF ROAD RACING	92	140	92	140	87	140
ACTION	142	182	142	182	105	162
AIR BORNE RANGER	182	220	142	182	87	136
ALIEN SYNDROME	92	136	92	125	92	136
ALL STARS	83	142			92	136
ARCHE CAPT BLOOD	165	192	92	140	87	136
ARKANOID 2	86	140			87	136
ARTICFOX	146	196			136	186
A 320	142	186			132	172
BARBARIAN (PSYNOSIS)	92	136	92	140	87	136
BARBARIAN 2	87	136	92	125	136	186
BARBARIAN 3	142	192	92	140	92	140
BEYOND ICE PALACE	92	140	92	125	92	140
BIONIC COMMANDO	87	136	92	140	92	140
BLACK LAMP	92	136			92	140
BOB WINNER	126	166			92	136
BUSHIDO	92	140	92	140	92	140
BUBBLE BOBBLE	92	140			92	140
CALIFORNIA GAMES	92	140	92	140	87	140
CARRIER COMMAND	142	192	142	182	92	136
CORPORATION	92	140			92	142
CRAZY CARS	126	156	126	156	92	136
CYBERNOID 2	92	136	92	140	86	140
DALEY'S THOMPSON O.C.	92	136	92	140	92	140
DREAM WARRIOR	92	136			92	140
DRUID 2	87	142	87	142	116	142
ECHOLON	87	136	92	140	112	182
EMPIRE CT. ATTAQUE	96	148	92	140	87	136
F 15 STRIKE EAGLE	96	146	96	146	87	140
FERNANDEZ MUST DIE	92	136	92	136	87	136
FIRE AND FORGET	126	166	126	166	185	220
FIST AN THROTLES	92	136			87	136
FOOTBALL MANA II	92	136	92	136	87	136
FOOTBALL BRUNOBIG B.	126	176			87	136
FREEDOM	192				87	136
G.I.HERO	87	136	92	125	112	192
GALACTIC CONQUER.	126	165				
GAME OVER 2	87	125	87	125		
GARY LINEKER HOT SHOT	92	135	92	135	115	182
GARY LINEKER SUP.	92	140	92	140		
GAUNTLET 2	92	140	92	140	112	182
GIGN O.JUPITER	142	192				
GUERRILLA WARS	87	136	87	125		
GUNSHIP	192	242	140	182		
HEROES OF THE LANCE	92	136	92	136	95	192
HIG EPIDEMY	112	152	112	152		
HOPPINGMAD	96	145	96	145	92	140
HOT SHOT	105	142	105	142		
IMPOSSIBLE MISSION 2	92	140	92	140		
INDIAN MISSION	92	156			126	175
IRON HORSE	95	145				
JINKS	92	140				
KARNOV	92	140	92	140	112	182
L'ANGE DE CRISTAL	142	186				
LANCELOT	142	186				
LIVE AN LET DIE	92	136	92	136	112	162
MACH 3	126	176	136	186		
MARAUDER	87	136	87	136		
MATA HARI	136	185			96	140
WATCH DAY 2	87	140	92	140		
MAXI BOURSE	142	192			146	185
MONTI CRISTO	192				146	185
MOTOR MASSACRE	92	136	92	136	112	172
NETHERWORLD	92	136	92	125		
NIGEL MANSELL	92	145	95	156		
NIGHT RAIDER	92	140	92	140	142	165
NIMITZ	95	156	95	156		
OFF SHORE WARRIOR	126	166			96	140
OUT RUN	92	140	92	140		
OVERLANDER	92	140	92	140	120	160
PEGASUS	146	196	96	140		
PETER PAN	150					
PIRATES	142	182	142	182	96	142
PLATOON	87	140	87	140		
POOL OF RADIANCE	92	136	92	136		

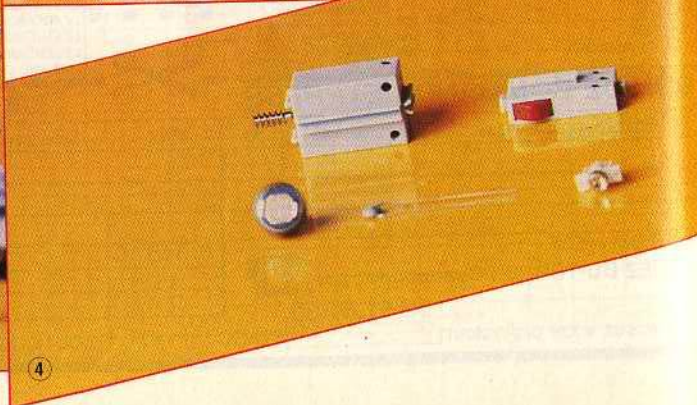
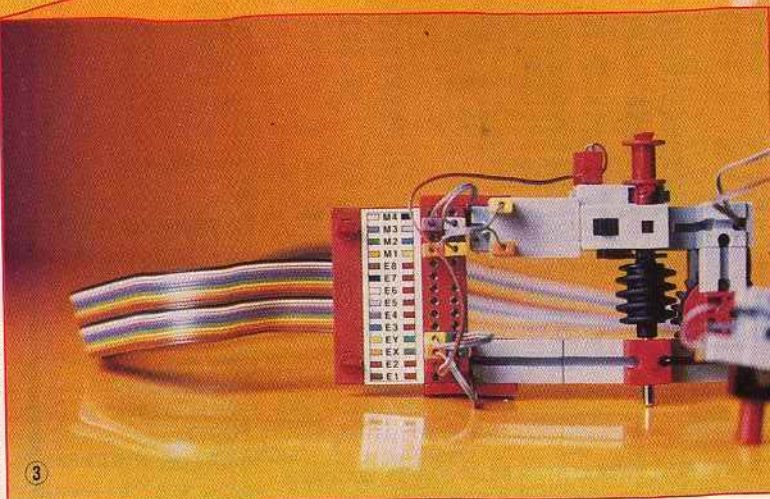
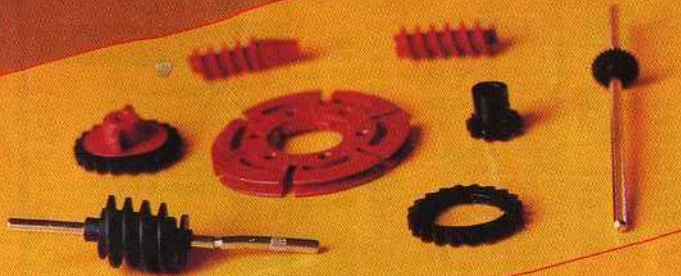
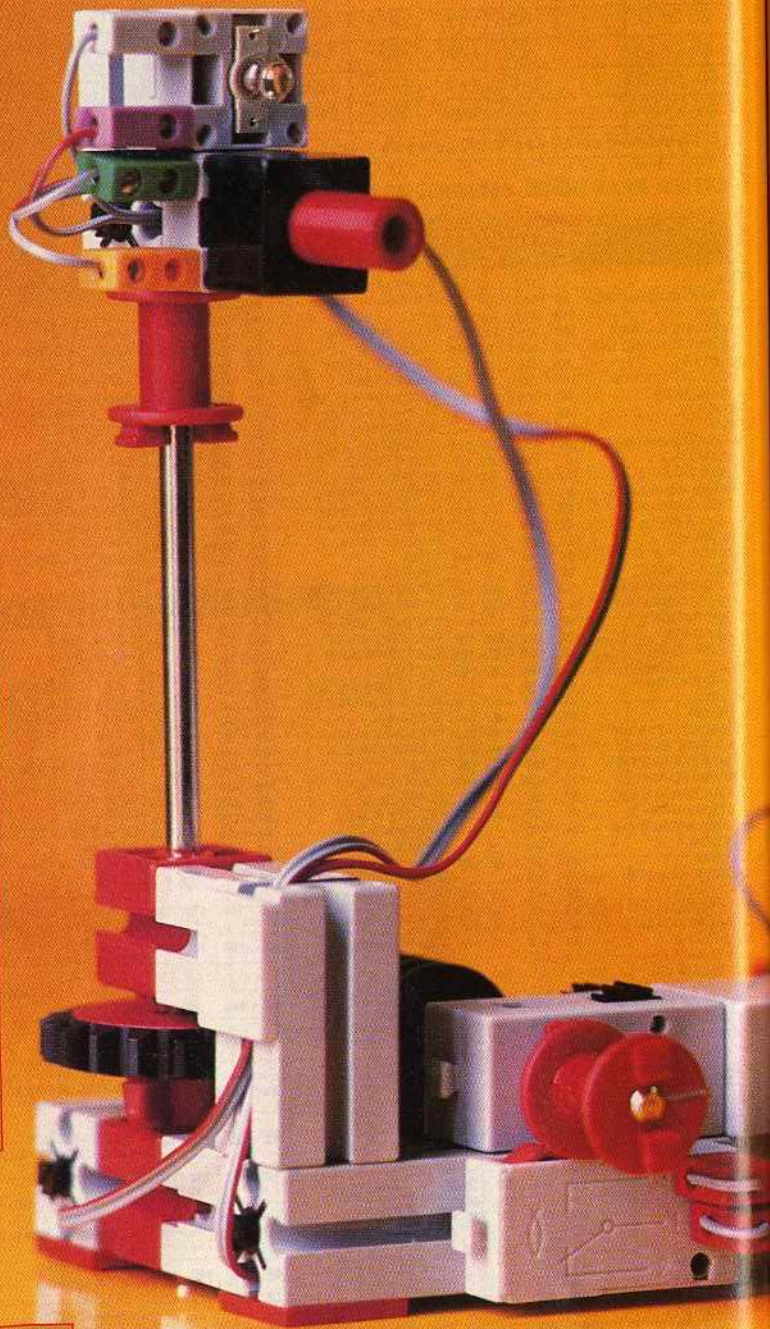
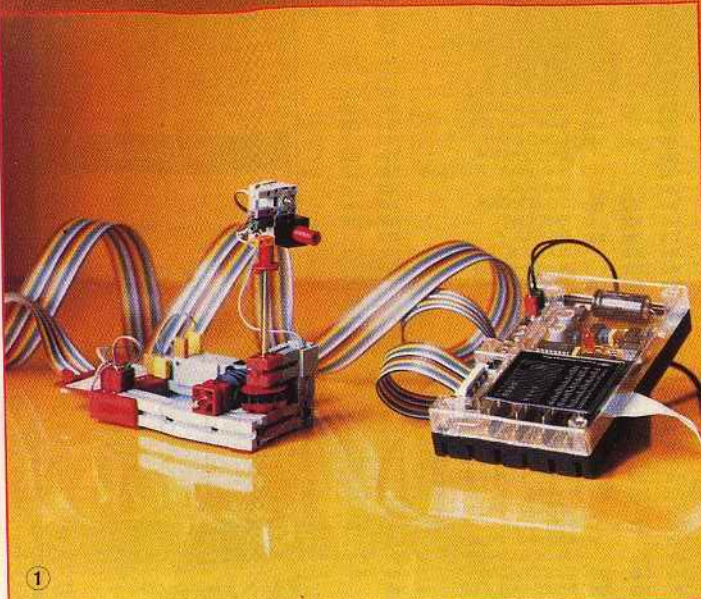


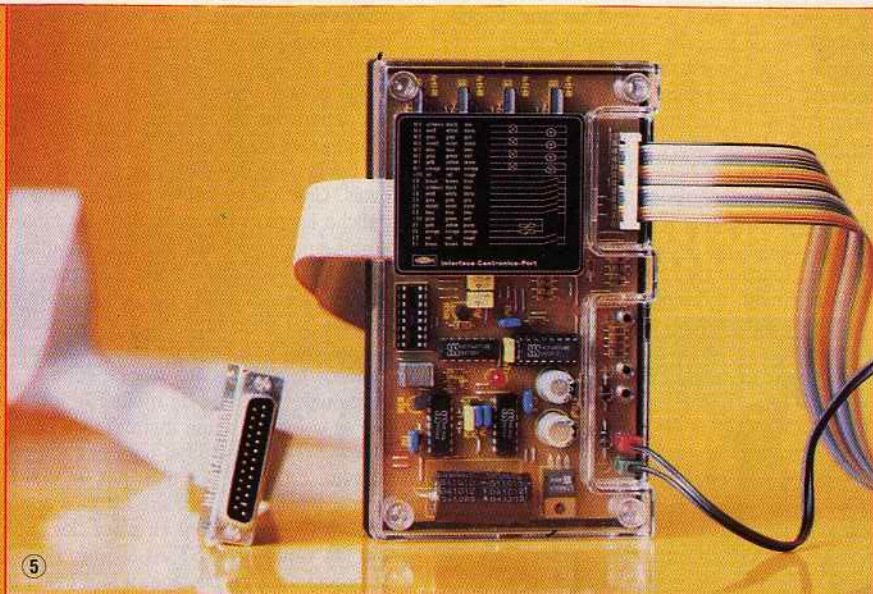
Quand les prix sont si bas, les souris dansent!

	AMIGA ST		PC		AMIGA ST		PC	
1943	182	220			182	220	215	
20.000 LIEUES S/MER	240	220	185		220	255	220	
4X4 OFF ROAD RACING	192	242	185		175	240		
AARGH	182	185	185		220	220		
ACTION SERVICE	220	182	190		182			
ALBEDO	192	192			242	220		
ALBUM 5 STARS	220				242			
ALBUM COMPUTER HITS	270				242	225	220	
ALBUM EPYX	242		220		220			
GEANTS D'ARCADE	245				182			
ALBUM OCEAN	242				182	225		
ALIEN SYNDROME	182				182			
ANGE DE CRISTAL	220				182	220		
ARCHE CAPT BLOOD	220	245	245		182	220		
ARKANOID 2	182		185		182	220	185	
ARMAGEDDON MAN	192	182	185		182			
ARTURUS	182				220	182		
ASTAROTH	182				245	245	245	
BAMBOOZALL	182				182	220		
BARBARIAN (PSYGN.)	192	182	185		220	240		
BARBARIAN 2	182	192			182	182		
BARBARIAN 3	220	220			220	220		
BARD'S TALE	220	220			182	195		
BARBARIAN 2	240	220			220	220		
BETTER DEAD ALIVE	182	182			220	220		
BEYOND ICE PALACE	182	220	185		220	220	220	
BIONIC COMMANDOS	182	220	182		240	240		
BOB WINNER	182	182	185		185	192		
BOMB JACK	220	240			182	225	225	
BUBBLE BOBBLE	172	192			220	220	260	
BUGGY BOY	182	240			285			
BUSHIDO	182	192	182		182	220	182	
CAPONE	242	242			182	220		
CARRIER COMMAND	230	242	220	220	270	295	245	
CORRUPTION	220	220	220	220	192	192	182	
CRAZY CARS	225	245	245		242			
CYBERNOID	182	225			220	220	220	
DALEY THOMPSON O.C.	182	225			220	220	220	
DEFENDER OF T. CROWN	272	320	240		242	242	242	
DOWN AT THE TROLLS	182				192			
DRUID 2	192	182			182	195	220	
DUEL	220				182			
DUNGEON MASTER	242	220			182	220		
ECHOLON	242	242	242		182	185	185	
ELIMINATOR	182	182	220		240			
ELITE	220	220	220		210			
EMPIRE CTRE ATTAQUE	182	182			182			
EXOLON	182	192			185			
EXPLORA	330	370			182	242	242	
F.O.F.T.	282	270	282		175			
F15 STRIKE EAGLE	192	192	185		220	240	240	
FERNANDEZ MUST DIE	220				192	182	182	
FERRARI FORMULA ONE	220	260			182			
FIRE AND FORGET	242	242	242		182			
FLIGHT SIMULATOR II	340	335	435		220	220		
FLINSTONES	182	195			175	195	260	
FOUNDATION SWASTE	220	225			192	192	242	
FREEDOM	220	220			182			
GALACTIC C.	245	245	245		185			
GAME OVER 2	192	192	192		220	220	220	
GAMES WINTER	192	192			182	182		
GAUNTLET II	192				185			
GIGN OPE JUPITER	242	225	260		192			
GUERRILLA WARS	182	220	220		182	195		
GUNSHIP	242	242	320		292	320	220	
HELTER SKELTER	142	142			270	270		
HEROS OF THE LANCES	240	240	240		185	182	182	
HIGH EPIDEMY	240	240	240		242	242		
HOT SHOT	182	192	185		290	290		
HUNT RED OCTOBER	220	220	220		220			
ICE HOCKEY	242	242	242		192			
IMPOSSIBLE MISSION 2	185	220	220		220			
INCANTATION	220				220	220	220	
INDIAN MISSION	185	185	185		182	220	182	
INDOOR SPORTS	242	242	225		242	220	220	
IRON LORD	220				285			
IRON TRACKERS	182				285			
JEANNE D'ARC	260	260	260		225	195		
JET	360	370	370		182	220	182	
KARATE KID 2	152	195			192	182	195	
KENNEL APPROACH	220	220			225	225		
KILLDOZER	182				282	282	282	
KING OF CHICAGO	245	245	220		192			
LANCELOT	192	192	192		215			
LAST NINJA 2	185	192	182		185	192		
LEADERBOARD BIRDIE	245	245			192			
LEATHERNECK	220	185			182	182	182	
LEGEND OF SWORD	182	185	185		185	225	185	
LIVE AND LET DIE	192	220	220					

JOYSTICKS	
DOUBLEUR JOYSTICK	60
ADAPT. 4 JOYSTICKS ST	75
CABLE EXTENS. JOYSTICK	60
PHASOR ONE	100
CHEETAH 125 +	85
CHEETAH MACH 1 +	125
CHEETAH STARFIGHTER	149
PRO 5000	125
QUICKSHOT TURBO II	

CREATION





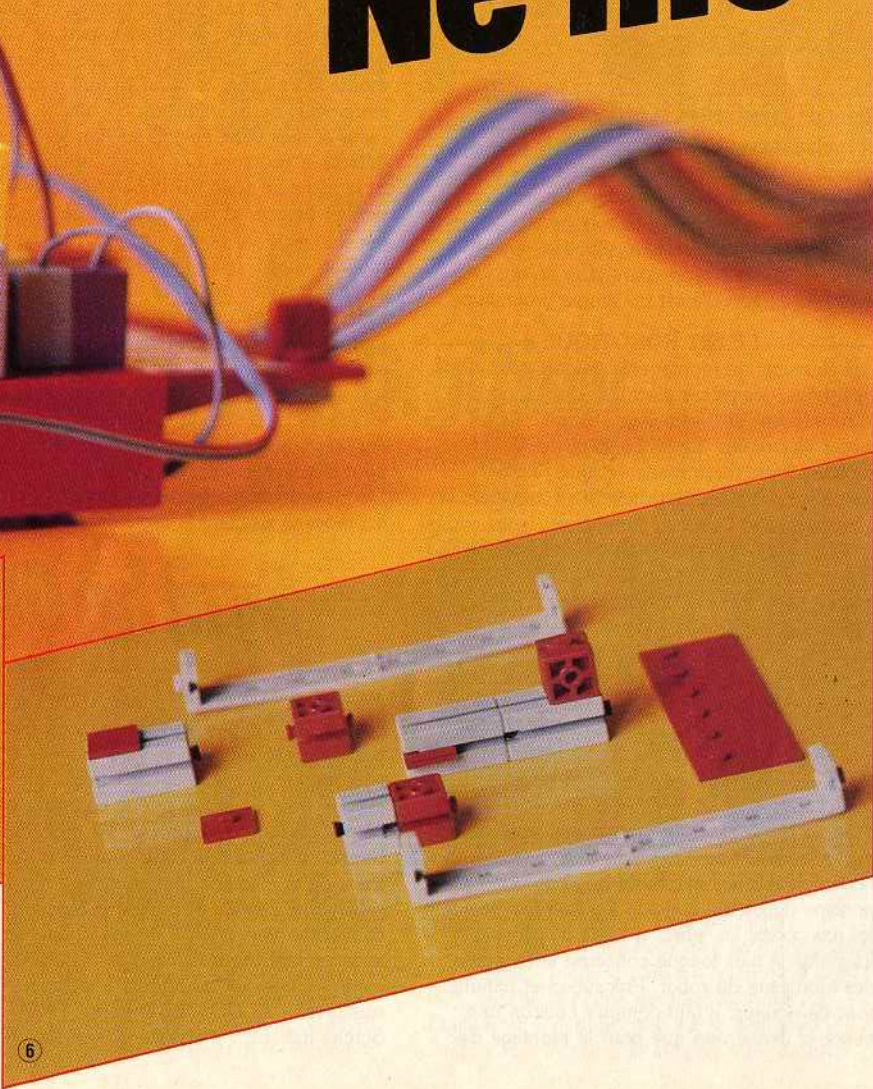
Computing Experimental, le kit robotique de Fischer Technik change du robot banal. Relié par un câble à un Amstrad, un PC, un C 64, un Atari ST, il est programmable. Rangez votre joystick, prenez un tournevis pour qu'enfin le vice du jeu informatique ait un aspect pratique.

Ne me kit pas

Quand on parle de robots, la première image qui vient aux esprits (intoxiqués de science-fiction) évoque un être mécanique à l'aspect vaguement humain. La ménagère pense Moulinex. Caricaturons : il se meut par saccades, se baisse avec peine et attrape les objets à l'aide des pinces de crabe. Ainsi, le célèbre R2D2 et son complice Z6P0, personnages tout de métal vêtus de la saga « Star Wars » ou Robocop sont des spécimens illustres. La réalité est autre. Les automates utilisés dans l'industrie ressemblent peu aux créatures légendaires du cinéma. Bras articulés, enchevêtrement de câbles, rotors et engrenages figurent parmi les éléments de base de l'automate industriel moyen. On lui demande d'accomplir sans erreur une tâche précise : soudure de tôles, peinture des carrosseries automobiles sur les chaînes de montage, assemblage des pièces mécaniques au micron près, montage des composants électroniques invisibles pour l'œil humain.

C'est pourquoi il est doté d'organes sensoriels ultra-performants : capteurs infrarouges, à ultrasons, thermiques, magnétiques, etc. Et les articulations de ses « doigts » ne souffrent jamais de rhumatismes. Sa docilité est sans faille. Il y a quatre ans, un incident défraya la chronique à la centrale nucléaire de Creys-Malville : à la suite d'une fuite du réacteur, les ingénieurs furent contraint d'immerger une paire de robots dans le sodium liquide pour inspecter l'état des soudures de la cuve interne du réacteur.

1. Connexion entre l'interface et le robot.
2. Pièces mécaniques : axe, vis sans fin, roue dentée, couronne de poulie, écrou.
3. Liaison électrique à l'élément mobile.
4. Pièces électriques : photo-résistance, lampe, thermistance, mini-moteur.
5. L'interface se relie au port imprimante.
6. Divers éléments et blocs de montage : supports, plaques, pierres, cornières.

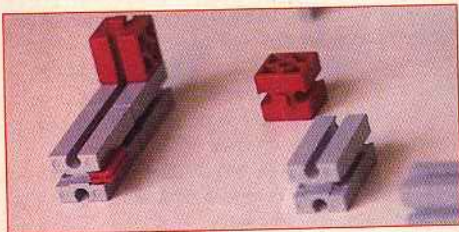


KIT COMPUTING EXPERIMENTAL

Sans aller jusqu'à ces extrêmes contorsions réfrigérantes, vous pouvez confectionner vos propres robots pendant les heures de microloisirs. Fischer Technik propose une série de kits d'assemblage dont le dernier en date, Computing Experimental, permet de fabriquer cinq robots différents : photomètre, radar, ventilateur, robot soudeur et tortue. Avantage considérable : ils se pilotent sur plusieurs micros tels que *Commodore 64* et *128*, *Amstrad CPC 464* et *6128*, compatibles *PC* et *Atari ST*. C'est d'ailleurs pour cette raison et pour la qualité du produit que nous vous présentons le Computing Experimental, mais que pour son prix de 2 235 F qui est une mauvaise surprise. Nous l'avons testé sur *Atari ST*.

Le kit se présente sous la forme d'une grosse boîte contenant toutes les pièces plus la documentation, claire. Une notice particulière vous invite à renvoyer un coupon-réponse afin d'obtenir la disquette spécifique à votre ordinateur car celle-ci n'est pas fournie d'emblée. Certes, c'est un léger désagrément mais si l'on considère le nombre de boîtes différentes qu'il aurait fallu commercialiser pour chaque machine, le risque d'erreur aurait été important. Cela prouve au moins que la partie robotique est indépendante de l'ordinateur pilote. Outre les pièces d'assemblage, on trouve le boîtier d'interface, l'élément indispensable qui relie d'un côté le robot et de l'autre l'ordinateur. Il se présente sous la forme d'un ensemble de circuits fixés sur une carte avec deux ports d'entrée-sortie et deux entrées d'alimentation de courant (le bloc secteur est fourni).

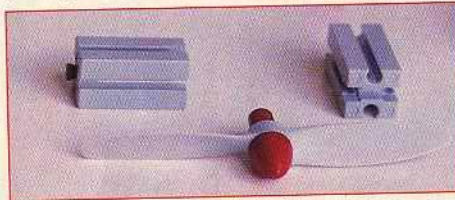
Avant de passer au montage, voyons le processus général d'installation. Les partenaires en présence sont au nombre de quatre. L'ensemble logiciel et ordinateur correspond au centre de pilotage. C'est de lui que partent les données, les signaux, via la sortie imprimante. J'en profite pour signaler que les imprimantes



Diversité des tailles et des couleurs.

sont de vrais automatistes ! Côté logiciel, les programmes de la version *ST* ont été écrits en GFA Basic, et chaque robot est commandé par un programme spécifique. Le constructeur a eu la bonne idée de fournir les listings sources : d'une part, les bidouilleurs pourront modifier le fonctionnement d'un montage, et d'autre part on peut suivre pas à pas le déroulement des opérations. Le port imprimante est relié à l'interface qui assume la lourde tâche de gérer les signaux émis par l'ordinateur. Elle les transforme en signaux électriques destinés cette fois à piloter les organes du robot. En fait, il existe deux catégories de signaux : ceux qui partent de l'ordinateur vers le robot et ceux qui effectuent le chemin inverse. Lorsque le programme rencontre l'ordre de mise en marche

du moteur 1, il émet un signal sur une broche particulière, de la sortie imprimante vers l'interface. Le cas est simple. Sur le kit Fischer Technik, l'interface gère huit sorties commandant les moteurs, huit entrées permettant de connaître l'état des interrupteurs et deux entrées spéciales chargées de recueillir les signaux provenant des capteurs. Un robot se distingue d'un appareil électroménager par le fait qu'il est capable de réagir en fonction de l'état de son environnement. Il distingue le chaud du froid, la lumière de l'obscurité, etc. Pour cela, il possède des capteurs sensoriels chargés de recueillir, de mesurer une grandeur physique, par exemple, la température. Cette grandeur est ensuite convertie en signaux électriques d'intensités proportionnelles. Puis, le courant circule du capteur vers l'interface jusqu'à l'ordinateur. En somme, le robot simule les réflexes humains : si vous posez votre main sur une plaque électrique en train de chauffer (ne le faites pas, vous allez la retirer vite fait au bout de quelques secondes), que se passe-t-il ? Les nerfs sensitifs qui sillonnent vos doigts (les capteurs) évaluent le degré de température



Blocs de construction et hélice.

et l'influx nerveux se propage vers le cerveau. Quand le seuil de douleur est atteint — c'est-à-dire quand ça brûle, — il intime l'ordre d'ôter la main en envoyant un signal aux nerfs moteurs. Un robot peut simuler cette situation, encore faut-il l'instruire correctement. Car ce qui lui tient lieu de cervelle est un simple programme.

LE KIT ROBOTIQUE

Les éléments de montage se rangent en trois catégories : les pièces électriques, mécaniques (transmission) et assemblage. Examinons les pièces électriques. Le kit contient deux capteurs : une thermistance et une photo-résistance destinées respectivement à évaluer la température et l'intensité lumineuse. Nous avons à notre disposition trois boutons poussoirs en guise de palpeurs. Il s'agit de simples interrupteurs à pression dont nous verrons plus loin l'usage. Les deux moteurs sont de type « pas à pas ». Cela signifie qu'ils fonctionnent de façon très précise puisqu'on indique combien de « pas » ils doivent tourner. Le moteur se trouve à l'intérieur d'un petit coffret en plastique aux dimensions des autres pièces. La transmission est assurée par une vis sans fin fixée au bout de l'axe de rotation. Les éléments mécaniques : engrenages, vis sans fin, roues, moyeux, treuil, pignons. Quant aux éléments d'assemblage, ils ressemblent à des pièces de Lego dont le principe d'ajustage consiste à glisser les éléments les uns contre les autres à l'aide d'encoches. La partie la plus longue concerne le montage des morceaux du robot. Précaution et minutie sont de rigueur. Il faut compter environ une heure et demie rien que pour le montage des

parties mécaniques. Nous sommes encore loin du compte puisqu'il va falloir procéder au câblage du robot en mettant le fil rouge sur le rouge et le fil vert sur le vert !

Au départ, les fils sont nus ou plutôt dénudés. Il faut jouer du tournevis (fourni, si, si !), insérer les bouts dans des plots aux couleurs vives et gaies. Une fois les câbles prêts à l'emploi, on enfiche les plots par paire dans les moteurs (aux emplacements prévus) et dans les autres objets dont nous avons déjà parlé. La liaison entre l'interface et les câbles qui pendouillent est assurée par un connecteur 2 x 14 broches duquel part une natte de fils vers l'interface. Comme je n'ai pas été vacciné contre l'espionite, j'ai choisi de monter le robot radar qui se compose d'une thermistance et d'une lampe fixées au sommet d'un axe mû par un moteur. En réalité, ce n'est pas un vrai radar, le terme détecteur de lumière est plus approprié. Tous les éléments sont en place, les connexions ont été vérifiées, le *ST* est allumé. Pour lancer le programme de pilotage, il faut avant tout charger l'interpréteur du GFA Basic puis appeler le programme Radar.bas. Mais ce n'est pas tout. Ce programme ne fonctionne pas tel quel, il lui manque la partie initialisation qui est un programme commun à tous les robots.

Il contient une suite de routines spécifiques. Pour ce faire, on place le curseur sur la dernière ligne de Radar.bas puis on charge, à l'aide de la commande Merge, le fichier Expert.lst (un fichier ASCII). Cliquons sur Run. La lampe de montage s'allume, le radar se met à tourner lentement. Le moniteur du *ST* affiche un écran radar et mes yeux éblouis suivent le spot qui détecte la présence des objets autour de moi. Si je place un stylo sur le trajet du capteur, ce dernier détecte sa distance qui sera matérialisée par une série de points sur l'écran radar. Le moteur « pas à pas » produit un joli bruit de crécelle pas très rassurant au début. Quand le radar a effectué une rotation de 360 degrés, il repart en sens inverse et reprend sa position de départ.

La manipulation est identique pour les six montages possibles du Computing Experimental. Au fait, vous vous demandez à quoi peut bien servir un radar de ce type ? Disons tout simplement que, pour une fois, les moyens justifient la fin. Ivan Roux

Synthé III

J'écoute la voix du *PC* parler ASCII sur mes fichiers. Je n'ai pas trop bu, mais un petit haut-parleur, posé sur mon bureau, énonce d'une voix monocorde le texte de l'article que vous êtes en train de lire et que je compose sur l'écran glauque de mon *PC*. La procédure fut simple : enficher une carte courte sur des slots libres de la machine (par chance, il n'y a qu'à soulever le capot). J'ai utilisé la fonction conversion vers l'ASCII de mon traitement de texte préféré (pour éliminer les caractères de contrôle, tels que les retours à la ligne). Puis je suis revenu au DOS et j'ai frappé PRINT Synthé.asc. Et... merveille, j'entends sortir du

haut-parleur ce que je viens de frapper. Jusqu'ici trois problèmes seulement font achopper la machine : le titre « Synthé III » est prononcé Synthé iii et non Synthé 3 ! Ensuite ASCII est dit comme « assis » et non « asqui » ou « A S C I I ». J'entends « slot » comme « slow » et non comme « slotte » et DOS, « do » et pas « dosse » !

En poussant le vice jusqu'à lui faire dire « les poules du couvent couvent », je suis assuré du plantage. La prononciation correcte est possible exclusivement avec l'orthographe hautement fantaisiste « les poules du couvant couvent ». Synthé III est un ensemble composé d'une carte et d'un logiciel. La carte enfichée, le logiciel est chargé une seule fois et reste résident en mémoire. Certes, la carte n'a pas besoin de logiciel pour fonctionner : elle se comporte comme une interface d'imprimante parallèle, c'est-à-dire qu'elle lit tout fichier destiné à l'impression.

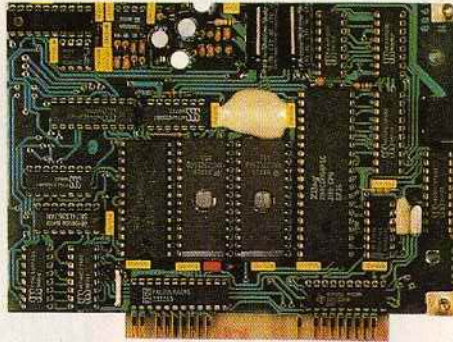
Elle lit l'écran affiché si l'on appuie sur la touche Print screen ou Impr écran. Quand je suis resté sous Sprint et que j'ai demandé l'impression, le haut-parleur m'a sorti mon texte, haché à chaque passage à la ligne, d'inesthétiques « escape » bien prononcés mais fort agaçants. D'où l'utilité de la conversion en un fichier ASCII !

Il traite ainsi plus de deux mille règles et exceptions de la prononciation du français : il prononce S.N.C.F., « Aise ainne cé aiffe » ; Bd, « bé dé » et pas « boulevard » contrairement à ce qui est annoncé dans la doc ; vingt articles, « ving-t-articles », etc. Mais le logiciel utilitaire autorise moult raffinements.

Les plus simples concernent la vitesse, la hauteur et le volume de la voix qui ne monte pas très haut (elle dit pas très-z-haut !), devient très nasillarde, mais pas féminine.

Le choix du mode, bavard ou phonétique, ouvre d'autres horizons : en mode phonétique,

la carte oublie l'orthographe et obéit aux ordres plus particuliers. Pour dire « montagne », elle devra lire « M O n O n T A N Y. » Il est alors possible de modifier la hauteur, comme la vitesse, son par son. Ainsi, on peut entendre une phrase interrogative (en élevant la hauteur de la dernière syllabe) voire un chant, résultant d'une sorte de programmation. La ligne [95000KL95EEERD95★★★★L97AAAAAL99UUUUUUUUUUUUUU97★★★★★★★ ★★] sera chantée « Au clair de la lune ».



Une carte hard pour dire des mots doux.

Les fichiers d'exemples, donnent, chantés par la machine, une impression fort bizarre, mais les morceaux sont bien reconnaissables.

En mode bavard, la carte prononce aussi les signes de ponctuation.

Destiné selon les concepteurs à l'Enseignement Assisté par Ordinateur, aux alarmes industrielles, pour des bases de données de consultation orale, aux postes de travail informatique pour aveugles, Synthé III coûte 4 700 F TTC. Il est fabriqué par Electrel, une entreprise de Caen. Les PC ne sont pas condamnés à rester aphones, mais il faut y mettre le prix !

Denis Schérer

Video Digitiser

Question : peut-on digitaliser des images sur Archimedes ?

Réponse : oui, grâce au Video Digitiser, c'est possible...

Importée depuis quelque temps déjà par la société ASHIV, représentant officiel d'Acorn en France, la carte Video Digitiser de Watford Electronics ouvre les portes du Desktop Video à l'Archimedes. Domaine encore peu connu, le Desktop Video définit un ensemble logiciel et périphérique qui permet au fanatique de micro et de vidéo de créer un lien entre ses deux passions. Intérêt de la chose : effets spéciaux, sous-titrages et banc-titre deviennent accessibles pour un coût relativement compétitif par rapport aux outils dédiés vidéo présents sur le marché. La première tâche que doit prendre en charge un ensemble Desktop Video consiste en la digitalisation d'images afin que celles-ci puissent être introduites dans la mémoire d'un ordinateur pour y subir divers traitements.

C'est ce rôle qui incombe au Video Digitiser. La mise en place de cette extension s'effectue très simplement puisque la machine est étudiée pour ce type d'opération. Après avoir ouvert le



Essayez donc de reconnaître nos cobayes...

capot de la machine et retiré les caches correspondants, l'utilisateur met en place la carte optionnelle « fond de panier » (si ce n'est déjà fait), enfiche sur cette dernière le Video Digitiser et il visse la carte sur le boîtier de l'ordinateur : l'ensemble est prêt à fonctionner.

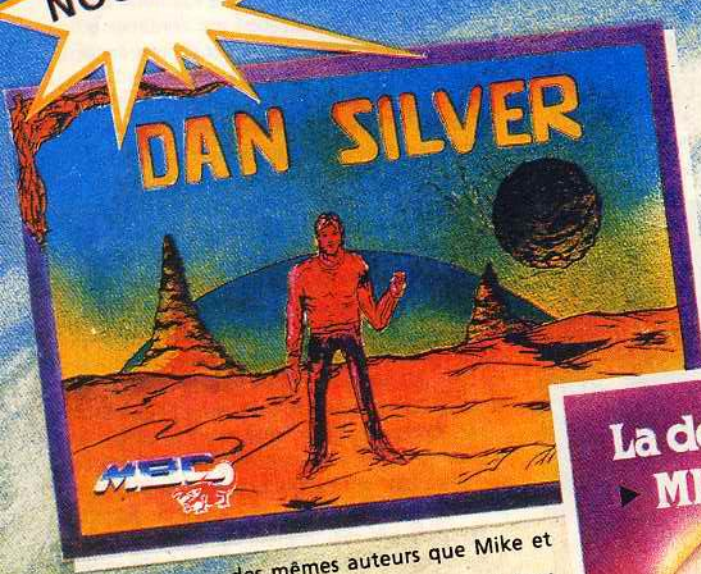
Dès la mise en route, le digitaliseur de Watford est en effet reconnu comme faisant partie intégrale du système. Pas de mystère : cette carte d'extension dispose d'une mémoire morte qui permet son identification par l'ordinateur. En ce qui nous concerne, nous avons connecté un camescope huit millimètres Canon E 708 au Video Digitiser par l'intermédiaire d'un câble vidéo BNC. C'est d'ailleurs ici que réside le seul reproche que l'on puisse adresser à cette carte : elle n'est pas en mesure de digitaliser une image non fixe en couleur puisque le signal doit être de type vidéo composite. Evidemment, il est possible de trouver une astuce mais les résultats ne sont pas toujours ceux escomptés. En revanche, la digitalisation en couleur d'une image fixe issue d'une source vidéo ne pose pas de problème... à partir du moment où l'on est un tant soit peu habitué à jouer du fer à souder ! Les performances de cette carte sont assez impressionnantes. Outre une grande vitesse de traitement (huit images digitalisées par seconde), elle offre une résolution de 512 points par 256 avec, au maximum, soixante-quatre niveaux de gris sur un moniteur de type RVB. A noter que sur un moniteur Nec Multisync ou similaire, la résolution est doublée par duplication des lignes verticales afin d'obtenir une image carrée. Tout cela montre bien que les performances de cette carte sont incontestables. Le plus attrayant réside malgré tout dans la présence de routines et instructions diverses qui permettent à l'utilisateur d'exploiter directement ce digitaliseur.

Ainsi, dès le départ, il est possible de configurer le nombre de niveaux de gris par le biais de l'instruction *Configure Shades. La valeur ainsi définie sera sauvegardée dans la mémoire permanente de l'ordinateur prise par défaut, jusqu'à modification. Il en est de même des paramètres précisés par les instructions *Configure GrabOptions (mise en œuvre de la procédure de lissage, définition de la taille de l'image, etc.) *Configure GrabKey (on précise une touche dont l'appui provoque la digitalisation d'un signal), *Make Sprite (création d'un lutin à partir d'une image ou partie d'image). Bref, il existe en tout une vingtaine d'instructions et un nombre au moins égal de SWI. En jargon Archimedes, le terme SWI est une contraction de Software Interrupt, routine système directement accessible par l'intermédiaire du Basic ou de l'assembleur. Les décrire est ici impossible (le manuel de la carte fait en effet 76 pages !) ; toutefois, il est possible de dire que ces routines seront d'une incontestable utilité pour le programmeur. Disquette de démonstration mise à part, il n'existe pas en France de logiciels en mesure d'exploiter cette carte. L'utilisateur devra donc réaliser ses propres applications. Malgré tout, les images digitalisées peuvent être traitées par les programmes de dessin les plus courants sur Archimedes (Artisan, Arctist, ARM Paint). Ceci est d'ailleurs fort bien explicité dans le manuel, hélas en anglais. Pour conclure, disons qu'à un peu moins de 3 000 F TTC, cette carte propose des performances dignes d'intérêt. Son prix, un peu élevé, est dissuasif, ce qui laisse la porte ouverte à d'éventuels concurrents...

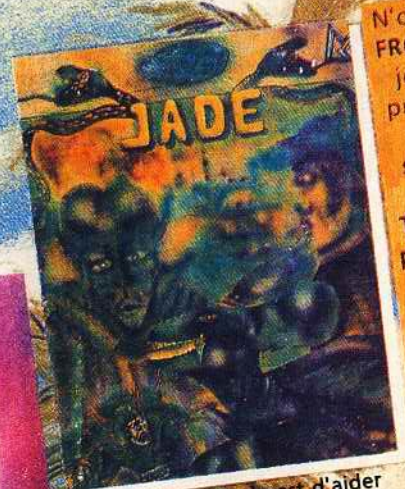
Mathieu Brisou

VOS VACANCES CONTINUENT

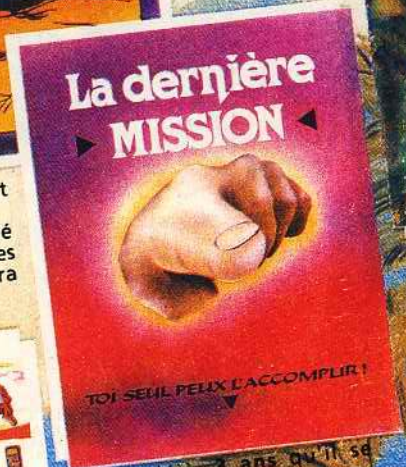
AVEC



Jeu d'aventures des mêmes auteurs que Mike et Moko. Encore plus beau! Vous incarnez Dan Silver. Vous avez été désigné pour secourir la Terre lors de l'arrivée des terribles envahisseurs: les Wendoks! Votre tâche ne sera pas facile.



N'oubliez pas que FROZARDA est un jeu d'aventures primé. Le premier à trouver la solution GAGNE 1 VOYAGE en TRAN-SYLVANNIE pour 2 personnes! CE VOYAGE N'EST PAS ENCORE GAGNE A CETTE HEURE!!



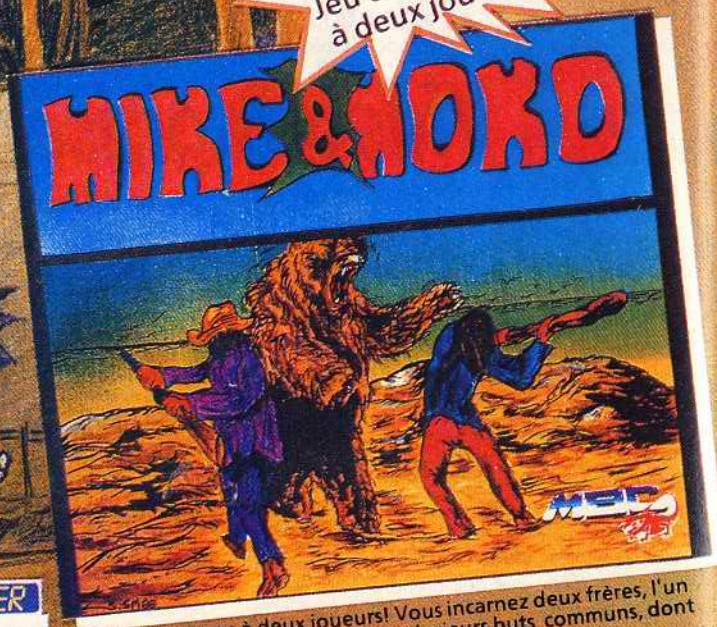
3 ans, déjà, 3 ans qu'il se battait pour la liberté. Combien d'Amis? Il avait-il perdu, combien en perdant-il encore, et si ce combat pouvait être le dernier.

L'avantage de Jade est d'aider à la création de jeux d'aventure sur disquette, c'est à dire des jeux d'aventure qui offrent plus de choix au joueur par l'exploitation de toutes les possibilités d'un lecteur de disquettes. JADE a été créé pour que l'ordinateur ne soit plus un obstacle à votre création.



le Manoir du comte
FROZARDA
Voire future belle Mère
Celle-ci juré de vous
massacrer avec une fourchette
massacrer si vous ne lui
présentez pas sa fille (voici ses
attributs physiques
Mike, 10kg et championne
toutes catégories de lutte
catch, boxe
bouchère par vocation

Maintenant disponible sur Atari 520 et 1040 ST.



Jeu d'aventures à deux joueurs! Vous incarnez deux frères, l'un Mike et l'autre Moko. Vous avez plusieurs buts communs, dont le 1er est de vous retrouver. On vous laisse découvrir les autres!!



mac DIGIT CENTER Centre Commercial V2 59650 VILLENEUVE D'ASCQ

Pour tous renseignements complémentaires sur les softs MBC : 24h / 24 Tapez 36.15 code Elliott * MBC.

Bon de commande. Nom et Adresse :
 Dan Silver. disk : Amstrad CPC 220F K7 150F . Jade CPC disk 390F . Mission Amstrad disk 240F
 Frozarda Atari ST 290F Amstrad CPC disk 190F . Mike Amstrad disk 250F + 10F de port
 MBC BP43.59330 HAUTMONT

IRIS CONSEIL 27.68.00.00

COLLECTIONNEZ VOS ANCIENS TILT

Cette reliure vous permet
de conserver intacte votre collection
d'anciens numéros et de les consulter facilement.
Elle est conçue pour recevoir
12 numéros (1 an) de TILT.



BON DE COMMANDE A DECOUPER OU COPIER ET A RETOURNER A :

TILT 2, rue des Italiens 75009 PARIS

JE DÉSIRE RECEVOIR RELIURE(S) TILT AU PRIX DE 70 F. L'UNITÉ (frais de port inclus)

et vous adresse ci-joint mon règlement de Francs par chèque mandat à l'ordre de TILT

NOM PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL [] [] [] [] VILLE

S.O.S AVENTURE



The Colony ★

MACINTOSH

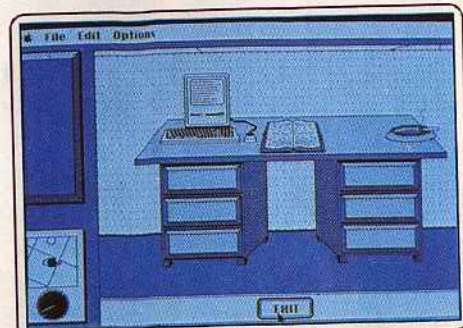
Ce produit de Mindscape est un programme d'exception, aussi novateur que le fut Déjà Vu. Il séduira tous les joueurs, y compris les amateurs d'arcade ! C'est le meilleur logiciel Mac de cette année.

Mindscape. Conception et programmation : David Alan Smith.

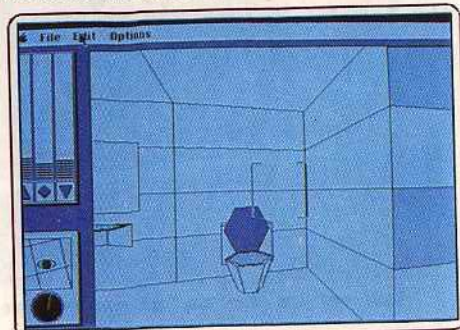
Mindscape s'est fait, en quelques années, un nom par une politique résolument axée sur la qualité. Avec Silicon Beach Software, il a produit les meilleurs softs sur Mac. *The Colony* ne fait pas exception à la règle et a tout pour devenir un grand classique. Dans un futur lointain, l'homme a maîtrisé les voyages intersidéraux et colonisé des planètes distantes mais n'a toujours pas été confronté à une forme de vie extra-terrestre... jusqu'à aujourd'hui. La colonie Delta, aux frontières de l'espace connu, vient de cesser d'émettre, non sans avoir lancé un dernier message de détresse. En tant que shérif de l'espace (?), c'est à vous de vous rendre sur place pour élucider le mystère et sauver d'éventuels survivants. Après un générique somptueux mariant une

musique répétitive mais très réussie et un ballet d'étoiles proche de celui de *L'Arche du Capitaine Blood*, votre vaisseau se « crashe » sur Delta 5. Désormais, vous ne pouvez plus compter que sur vous-même.

Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est surprenant de réalisme : malgré la rapidité de l'animation, les objets sont même représentés avec leurs faces cachées, procurant la sensation d'être réellement dans la place. La vitesse du jeu peut encore être augmentée en optant pour une représentation « fil de fer » semblable à celle d'*Elite* ou de *Mercenary*. Les surprises ne s'arrêtent pas là : un détour vers la console de commandement, un clic sur le bouton de mise à feu des réac-



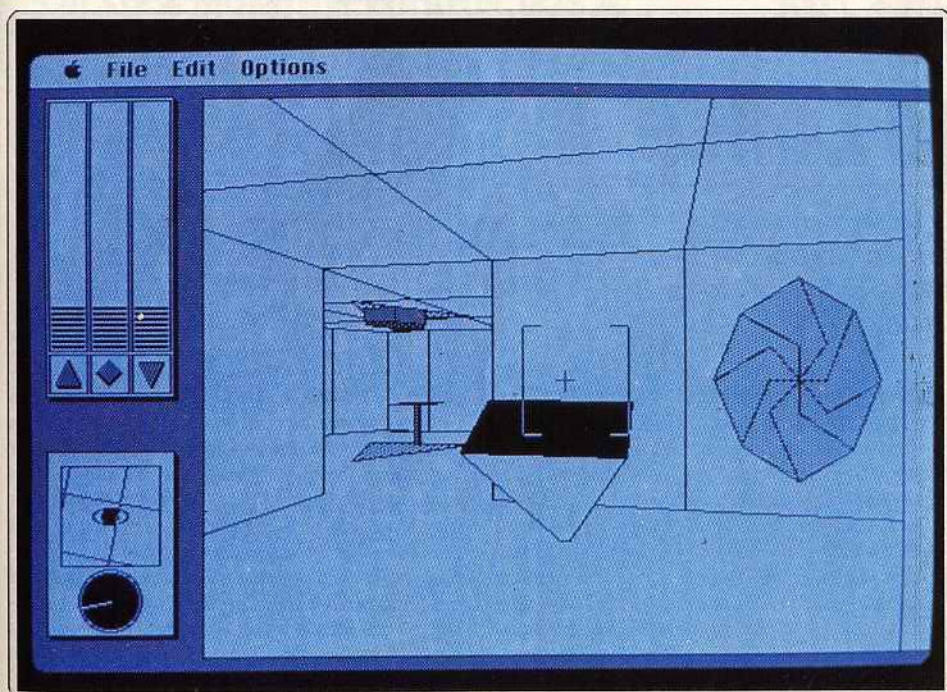
Oui, c'est bien un Mac, là sur le bureau.



Exploration des lieux.



Illustration Jérôme Tasseyre



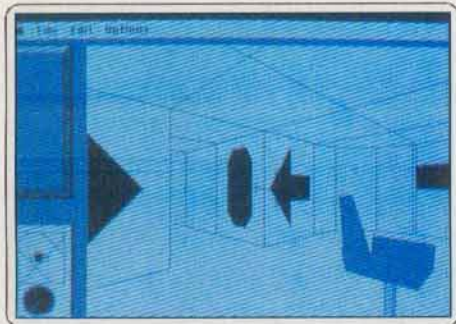
Dès les premières images, c'est l'étonnement. L'univers tridimensionnel est très réaliste.

teurs et le Macintosh vibre d'un vrombissement assourdissant. Car un autre atout de *Colony* est l'importance accordée aux bruitages, fait rare dans un jeu d'aventure. Plus de 500 Ko de bruits digitalisés étonnants accompagnent le jeu : de celui des appareillages les plus sophistiqués à celui d'une chasse d'eau.

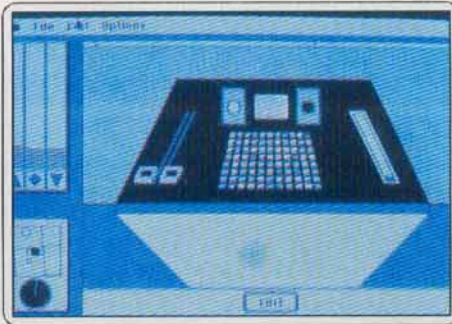
Le résultat décoiffe, égalant en qualité (et surpassant nettement en quantité) celui de *Dark Castle*, jusqu'à présent, la référence en la matière.

Mais si *Colony* se démarque par une réalisation exceptionnelle, il ne faudrait pas pour autant oublier son scénario solide, qui vous fait aller de surprises en surprises. Vous réveillant encore groggy dans votre vaisseau spatial, vous commencez par vous diriger vers la console de commandement pour lire les dernières informations (peu réjouissantes) de votre ordinateur de bord et mettre un peu de lumière (au sens propre) dans votre vaisseau.

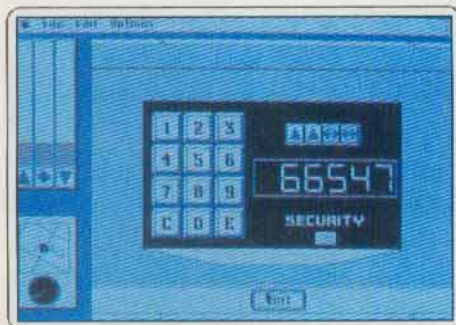
Une poussée sur la commande de réacteur vous apprend l'irréparable : vous êtes coincé ici, apparemment sans espoir de retour. Commencez alors la fouille méthodique de votre croiseur D.A.S., revêtez une armure de combat qui, joyau de la technologie, inclut même un rayon laser, et composez votre code de sortie (habile système pour décourager les pirates sans avoir à protéger les disquettes contre la copie !).



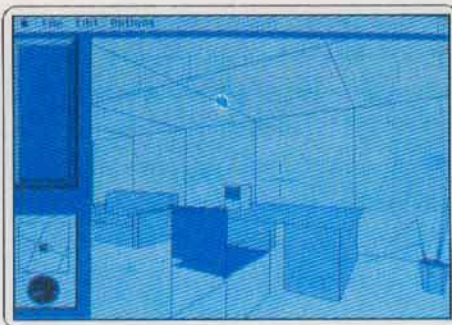
Un décor sobre et inquiétant.



La fameuse console de commande.



Prisonnier d'un vaisseau fantôme ?



Effectuez une fouille méthodique des lieux.

La porte du vaisseau s'ouvre : vous êtes à l'extérieur, confronté à l'inconnu et à un mystère qui n'est pas près de livrer ses secrets. L'exploration de la colonie peut commencer et, pour les plus persévérants, la rencontre avec une forme de vie radicalement différente de la nôtre. Il a fallu cinq ans à Alan Smith, programmeur jusque là spécialisé dans la robotique, pour réaliser ce programme. Le jeu en valait la chandelle : *The Colony* est un programme d'exception, aussi novateur que le fut *Déjà Vu* en son temps et qui pourra même séduire les amateurs d'arcade par sa rapidité, ses bruitages et son système de maniement entièrement à la souris. Ration de ce succès : ce jeu ne prend toute sa dimension que sur les configurations les plus puis-

santes. 512 Ko et un lecteur double face sont nécessaires pour le faire tourner mais les bruitages ne sont accessibles qu'aux possesseurs d'au moins un Méga. Pour éviter les changements continus de disquettes, un second lecteur 800 Ko ou mieux, un disque dur, s'avère indispensable. Un must et certainement le meilleur logiciel Mac de l'année. (Disponible pour compatibles Mac II. Notice en anglais.)

Olivier Scamps

Type	_____	aventure graphique
Intérêt	_____	18
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	n.c.

voler. Malgré l'absence de création de personnages, nos huit compagnons ne sont pas démunis d'attributs : force, intelligence, dextérité, etc. Le jeu débute à l'entrée du donjon et on ne voit, à l'écran, qu'un personnage à la fois. La partie inférieure de l'écran vous donne l'état de santé et la position de chaque personnage dans le groupe. Il y en a quatre de front, les autres en retrait. Entièrement gérable au joystick, le personnage-leader peut marcher, courir, sauter, se baisser, se battre à l'arme blanche et lancer des sorts ou des projectiles. Dès que le leader meurt, il est remplacé par le second personnage selon son ordre de placement dans le groupe. Bien entendu, vous pouvez à tout moment



Téléportation du héros avant l'assaut ennemi.



Le magicien du groupe d'aventuriers.



Immobilisation du Bozak Draconien.

Heroes of The Lance ★

ATARI ST

Premier jeu de rôle, *Heroes of the Lance*, frappé de la griffe *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR, est un logiciel intéressant malgré une réalisation discutable.

SSI

Frappé de la griffe *Advanced Dungeons and Dragons* de TSR, voici enfin le dernier produit SSI, si longtemps attendu. D'ailleurs les micromaniques doivent maintenant être vaccinés contre les pénibles attentes, les annonces fracassantes de sorties de super-softs et le non-respect des dates. *Heroes of The Lance* n'a, hélas, pas échappé à cet état de fait. Revenons dans le vif du sujet et voyons ce qu'il y a de captivant dans le scénario. Inspiré de l'Histoire de l'univers de Krynn (un jeu de rôle nommé *Dragonlance* de TSR), vous vivez une des plus grandes quêtes des « Compagnons de la Lance ». Son but : sauver Krynn de la maléfique emprise de Takhis, la Reine des Ténèbres.

La légende prétend que seuls les Disques de Mishakal peuvent venir à bout de la terrifiante Reine. Et où se trouvent ces disques, chers lecteurs ? Comment ?... Dans un donjon ? Ah ! écoutez, nous sommes une fois de plus sidérés par votre perspicacité ! Si, si, j'avoue que vous faites fort car les scénaristes sont si fertiles en innovations qu'on ne sait jamais ce qu'ils vont inventer ! Donc, va pour le donjon de Khisanth le Dragon, qui se situe dans les ruines de Xak Tsaroth. Le joueur contrôle huit personnages issus de *Dragonlance*. Chacun d'eux possède sa propre personnalité ainsi que des talents bien particuliers. Leurs professions sont très classiques comme, par exemple, le guerrier, le mage, sans oublier le

changer l'ordre du collectif. Mettez les magiciens à l'arrière de préférence en raison de leur faiblesse en points de vies. Au bout d'un moment, on finit par connaître les points forts ou faibles de chaque personnage. Certains sont physiquement plus puissants mais lents alors que d'autres, moins puissants, sont plus vifs. La première exploration du donjon donne une idée des dangers qui planent sur nos compagnons : fosses, pièges, objets-leurres et monstres en sont les principaux exemples. Les bonnes surprises prennent la forme de parchemins magiques, de potions magiques et lieux magiques (une source régénératrice). Les monstres sont toujours aussi obstinément hos-

les promos

MON ORDINATEUR C'EST MA TV COULEUR.

Avec la formule AMIE : votre ordinateur moniteur couleur + le tuner TV, faites une affaire exceptionnelle et regardez ce qui vous plaît. Vive l'indépendance !

AMIE

LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

OFFRE SEPARÉE

Vous pouvez acquérir séparément le tuner TV PAL-SECAM AMTV4, 16 chaînes, 3 canaux et prise Péritel.

Fonctionne sur tous types d'ordinateurs

1390 F



ATARI

520 STF + MONITEUR COULEUR 1425 + TUNER TELE = 5490 + 1390 = ~~6880~~ F

5990 F

1040 STF + MONITEUR COULEUR 1425 + TUNER TELE = 7490 + 1390 = ~~8880~~ F

7990 F

AMIGA

500 C + MONITEUR COULEUR 1084 + TUNER TELE = 7290 + 1390 = ~~8680~~ F

7790 F



AMIE

AMSTRAD

CPC 6128 COULEUR + TUNER TELE = 3990 + 1390 = ~~5380~~ F

4890 F

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS

WELDONE

TI-59

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____

CODE POSTAL _____

TÉL. : _____

MON ORDINATEUR : _____

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			
* POSTE 25 F/TRANSPORTEUR 60 F		TOTAL	

CHEQUE CCP CARTE BLEUE

DATE D'EXPIRATION _____

DATE _____

SIGNATURE _____

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.)



S.O.S AVENTURE



Un seul personnage du groupe, considéré comme le leader, est visible à l'écran.



Fuir ou faire face? Telle est la question.



Des décors un peu décevants.

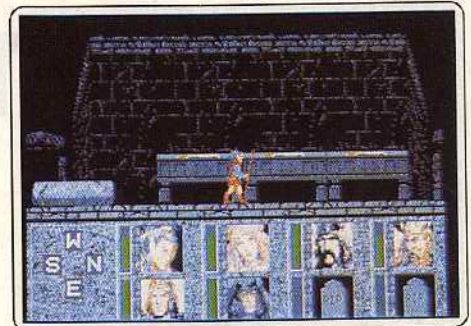
tilles et butés, ils ne connaissent qu'un langage : celui de la violence (à quand un bon jeu de rôle où le dialogue sera aussi important que le combat?). Les monstres à redouter sont doués de pouvoirs magiques comme les Bozak Draconians. Les combats se déroulent au corps à corps ou à distance. Ce dernier mode est recommandé pour les jets de lances, flèches, sorts magiques. Après chaque combat, vérifiez l'état de santé de votre équipe et servez-vous de vos magiciens pour les guérir. Pour finir, bénissez mille fois celui qui a eu l'idée d'incorporer une option de sauvegarde chaque fois que vous vous faites proprement zigouiller.

Heroes of The Lance n'est pas un jeu de rôle selon

les auteurs mais on y trouve les principaux ingrédients. Ce jeu de rôle/arcade entièrement graphique et animé déroute à plus d'un titre. Le système basé sur l'utilisation du joystick allié à l'affichage de menus est censé nous faciliter la tâche. C'est discutable. Les décors sont corrects. Soit. Mais on aurait préféré une réalisation plus soignée. Les personnages sont assez bien faits, de même que les bruitages, mais on regrette la qualité de l'animation. Cela dit, l'intérêt de jeu est indiscutablement présent. Côté originalité, disons que la tentative de faire de l'arcade avec du jeu de rôle (surtout un jeu de rôle TSR) est



Goldmoon est le puissant personnage du groupe.



Découverte d'armes magiques?

intéressante et doit être encouragée. Quelle note donner à ce jeu? Comme *Heroes of The Lance* est le premier rôle/arcade — et c'est là son mérite —, il échappera à la note moyenne. Espérons que le prochain SSI/TSR sera nettement meilleur. (Disquettes.)

Diabolik Buster

Genre	_____	rôle/arcade
Intérêt	_____	14
Graphisme	_____	★★★
Animation	_____	★★★
Bruitage	_____	★★★
Prix	_____	C

Rocket Ranger ★

AMIGA

Cinemaware nous propose une nouvelle superproduction mêlant avec bonheur action, aventure et stratégie.

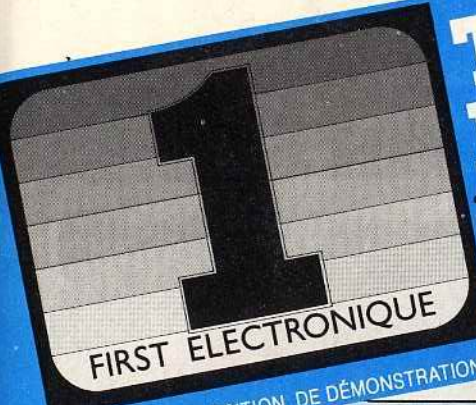
Un excellent jeu au scénario varié et original.

Cinemaware. Scénario : Robert Jacob ; graphismes : Peter Kaminski ; bruitages : Bill Williams et Rob Landeros.

Fidèle à ses habitudes, Cinemaware nous propose une nouvelle superproduction mêlant avec bonheur action, aventure et stratégie. Avant toute chose, signalons que contrairement à ce qu'affirme la notice, ce logiciel ne fonctionne qu'avec deux drives. Le thème en est le suivant. En 2040, les nazis dominent le monde tout entier et aucune puissance n'est de force à lutter contre eux. Aussi les savants résistants ont-ils mis sur pied un moyen de défense original. Ils ont créé différents objets indispensables et vous les ont expédiés, à vous qui vivez en 1940, pour que vous soyez à même de contrer l'offensive. La présentation vous plonge tout de suite dans l'ambiance. Vous y verrez Hitler haranguant les foules en une animation digitalisée du meilleur effet, puis l'arrivée des objets expédiés par les savants du

XXI^{ème} siècle dans votre chambre. Vous voici donc promu au grade de Rocket Ranger, sur qui repose l'issue du conflit.

Au début du jeu, vous vous trouvez aux Etats-Unis à Fort Dix. C'est de là que vous pourrez contrôler vos espions, faire le plein de lunarium, le carburant indispensable à vos fusées dorsales et vous informer de l'avancement des travaux de construction de la fusée lunaire. Mais pour l'instant le temps presse. Un Zeppelin vient de capturer à Washington le professeur Otto Barnstorff, scientifique éminent, et sa fille. Il vole trop haut pour la chasse américaine et vous seul êtes en mesure de le rattraper. Commencez par transférer les 23 unités de lunarium indispensables pour vous rendre dans l'Atlantique où se trouve actuellement le Zeppelin. Il faut ensuite



TOUTE LA GAMME MICRO THOMSON A PRIX MALIN

MATÉRIELS D'EXPOSITION, DE DÉMONSTRATION OU DE FIN DE SÉRIE, RÉVISÉS ET VENDUS AVEC LA GARANTIE CONSTRUCTEUR D'1 AN PIÈCES ET MAIN D'ŒUVRE

THOMSON M06-R

Ordinateur sans moniteur
1 310 F TTC



Incroyable

Affaire à Saisir

THOMSON PC-M

Ordinateur complet avec modem et logiciel de communication intégré
Avec moniteur monochrome
12" TTL **3 990 F TTC**
Avec moniteur couleur
14" CGA **5 490 F TTC**



THOMSON PC

Ordinateur complet avec lecteur de disquettes 512 K



Avec moniteur monochrome 12" TTL haute résolution **3 990 F TTC**
Avec moniteur couleur 14" CGA **4 990 F TTC**

PC-XT AUSSI DISPONIBLE

Avec moniteur monochrome **6 500 F TTC**
Avec moniteur couleur **8 500 F TTC**

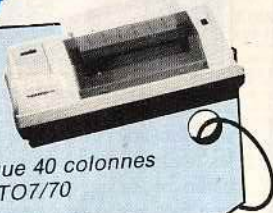
IMPRIMANTES THOMSON

PR90-042

l'Affaire

Imprimante thermique 40 colonnes
Pour MO5, TO7 et TO7/70

Sans Suite **250 F TTC**



PR90-582

Imprimante thermique 40 colonnes
Pour TO7 et TO7/70

Exceptionnel **295 F TTC**

PR90-055

Imprimante à impactes, 40 colonnes
Pour TO7, TO8, TO9, MO5 et MO6

Coup de Folie **450 F TTC**

Quantité Très Limitée

Imprimante 80 colonnes, 120 cps
Pour TO8, TO8-D, TO9, MO5 et MO6

jusqu'à épuisement
des stocks **375 F TTC**

THOMSON TO8-D

Avec son moniteur couleur haute définition
3 490 F TTC
TO8
Ordinateur sans moniteur
1 550 F TTC



LECTEURS DE DISQUETTES THOMSON

Lecteur 5"1/4, 360 K, pour PC et PCM **950 F TTC**
Lecteur 3"1/2, 320 K, pour TO9 **650 F TTC**
Lecteur 3"1/2, 640 K, pour MO5 MO6, TO7 et TO9 **1 195 F TTC**
Lecteur-enregistreur de cassettes pour TO7 et TO7/70 **350 F TTC**
Lecteur-enregistreur de cassettes pour MO5 **145 F TTC**

DISQUE DUR

Carte disque dur 20 Mo **2 990 F TTC**
Carte disque dur 32 Mo **3 390 F TTC**

DISQUETTES NEUTRES

5"1/4 DF DD - 96 TPI
la boîte de 10 **30 F**
5"3/2 DF DD - 135 TPI
la boîte de 10 **95 F**

Câbles et accessoires

Contrôleur d'imprimante pour MO5, TO7 et TO7/70 **250 F TTC**
Câble CI 1436 pour séries MO5, MO6 TO8, TO9 **95 F TTC**
Câble CI 8020 pour séries MO5 TO7, TO7/70 **65 F TTC**
Connexion ordinateur Thomson vers périphérique RS 232 **415 F TTC**

MONITEURS THOMSON

Moniteur 12" TTL vert, pour PC, PCM et compatibles **350 F TTC**



Moniteur 12" TTL vert, mode texte uniquement pour PC, PCM et compatibles **300 F TTC**

Moniteur 14" monochrome ambre, bifréquence pour PC, PCM et compatibles **750 F TTC**

Moniteur 14" couleur, CGA, pour PC, PCM et compatibles **1 950 F TTC**

Moniteur couleur 14" EGA avec socle pour PC, PCM et compatibles **2 750 F TTC**

Carte interface EGA pour PC, PCM et compatibles **1 250 F TTC**

SOURIS ET JOYSTICKS

Joystick pour MO6 TO8, TO9 **95 F TTC**
Souris pour PC, PCM et compatibles **315 F TTC**

Le Coin des Bricoleurs

Souris PC vendu dans l'état **90 F TTC**
Crayon optique à réviser pour MO5, MO6, TO8 et TO9 **49 F TTC**

EXTENSIONS

Extension mémoire pour TO8 TO8-D et TO9 **195 F TTC**
Extension mémoire pour MO5 comprenant lecteur de Quick Disk Drive et logiciel intégré **265 F TTC**

BON DE COMMANDE

DÉSIGNATION	NOMBRE	PRIX
FORFAIT PORT ET EMBALLAGE	Jusqu'à 5 k	45 F
TOTAL		

Règlement : comptant joint à la commande

NOM _____ DATE _____
ADRESSE _____ SIGNATURE _____

FIRST ELECTRONIQUE est ouvert du lundi au samedi de 10 heures à 19 heures - Parking gratuit sur place
124, bd de Verdun, 92400 COURBEVOIE
Tél. 47 89 15 11 + Fax 43 33 57 20

à renvoyer rempli et signé à :
FIRST ELECTRONIQUE
124, bd de Verdun
92400 Courbevoie

S.O.S AVENTURE



Cette superbe séquence d'action vous place dans un combat à mains nues.



Apparition des armes du futur.

décoller. Pour cela, appuyez sur le bouton de tir, en synchronisme étroit avec chaque pas, accélérez la cadence et poussez sur le manche au bip. C'est loin d'être facile les premières fois. Vous n'aurez pas trop des trois essais autorisés pour y parvenir. Si vous n'y arrivez pas, vous perdrez un temps précieux à subir un entraînement complémentaire. Une fois en vue du dirigeable, vous devez vous rapprocher peu à peu en évitant et en détruisant les missiles ennemis. Lorsque vous êtes tout à fait proche, faites feu sur les nazis qui occupent la nacelle. Soyez très précis car le moindre tir sur le ballon le fait exploser immédiatement. En cas de réussite, répondez aux demandes d'explication (en synthèse vocale) du savant et de sa fille. Si pour une raison quelconque cette mission échoue (ce qui risque d'être le cas, vu sa difficulté), ils sont transférés en Allemagne. Retournez à Fort Dix et allez au Quartier Général. Vous verrez sur la carte du monde l'emplacement de vos cinq espions. Lisez leurs messages. Ils vous apportent des renseignements utiles. Ainsi vous saurez que les nazis projettent de construire une base lunaire d'où ils pourront fabriquer les bombes à lunarium.

Ces bombes abrutissent ceux qui y seront exposés et annulent toute résistance. Il va donc falloir que vous récupériez dans différents pays les éléments pour construire votre fusée et que vous trouviez le lunarium nécessaire au vol. Ce sont vos espions qui

vous indiqueront les pays concernés. Ils devront dans un premier temps infiltrer le pays, puis organiser la résistance. Vous pouvez les transférer d'un pays à l'autre et modifier leur efficacité. Plus ils seront efficaces plus la mission sera vite accomplie, mais plus ils auront aussi de chance d'être repérés et tués. Attention, vous ne pourrez pas passer plus de douze mois consécutifs à vous occuper de vos espions car vous passeriez alors en conseil de guerre pour couraïse. Vos réserves de lunarium sont restreintes et d'une importance capitale. La seule manière de les augmenter est d'organiser la résistance dans un pays qui en possède.



Préparation au décollage : pas facile.



Les voyages de RR sont visibles sur la carte.



Attaque d'un zeppelin.

Dès que vos espions vous informent d'un événement important dans un pays, il faut vous y rendre. Après un nouveau décollage, vous serez sans doute confronté à une escadrille de cinq chasseurs nazis. Votre combinaison ne supporte que deux ou trois tirs. Faites très attention lors des attaques. Si vous êtes descendu, vous vous retrouvez dans un pays voisin de votre destination. Dans le cas contraire, vous arrivez sur les lieux. Il existe alors plusieurs éventualités. Dans quelques cas, vous pouvez détruire l'usine sans autre complication. Mais le plus souvent, il faut parvenir à éliminer les gardes. Ces combats s'effectuent à mains nues, votre adver-



Placez judicieusement vos espions !

saire étant de combativité moyenne, en descendant les tireurs embusqués aux différentes fenêtres du bâtiment, ce qui est nettement plus difficile. Chaque fois que vous parvenez à détruire une usine où à récupérer une pièce, l'efficacité des nazis diminue.

Il faut faire vite cependant. La carte vous montre d'ailleurs l'emplacement de la flotte des dirigeables nazis. Une fois au-dessus des Etats-Unis, la guerre est perdue. En dehors de tout ce travail de sape, vous devez par moment effectuer en urgence une nouvelle mission, comme délivrer la fille du savant, soumise à une expérimentation devant la réduire à l'état de zombie.

Les graphismes et l'animation sont splendides et variés. Diverses musiques présentent chaque phase du jeu. Les accès disquette sont fréquents mais très bien gérés car ils surviennent lors de la lecture des explications de chaque étape. Ils n'entraînent donc qu'un ralentissement mineur. Un excellent jeu au scénario varié et original. (Deux disquettes.)

Jacques Harbom

Type	_____	action / stratégie / aventure
Intérêt	_____	17
Graphisme	_____	★★★★★
Animation	_____	★★★★★
Bruitage	_____	★★★★★
Prix	_____	n.c.

STARSOFT



LES LOGICIELS 4 ETOILES

NOUVEAU !
Pour vos commandes

NOVERT 05 05 13 00
APPLI GRATUIT

STARSOFT - S.A.R.L. au Capital de 50.000F

MSX

BULL & MIGHTY'S SLIM CHA	199F
CITY CONNECTION (CART)	249F
FORMULE ONE SPIRIT	237F
MUE (CART)	189F
NEMESIS (CART)	179F
NEMESIS II (CART)	218F
PENGUIN ADVENTURE (CART)	179F
PETER BEARDSLEYS INT.F.	98F
ROLLER BALL (CART)	166F
SALAMANDER (CART)	237F
SCRABBLE (CART)	249F
STRANGE LOOP (CART)	249F
STRIP POKER 2	98F
THE MAZE OF GALIUS	179F
THE ROBING PLANET STYLLU	208F
WINTER GAMES II	106F
WORLD GAMES	106F

MANETTES

CAPITAINE GRANT	99F
CRYSTAL	199F
ERGOSTICK	199F
GUN SHOT 1	59F
2 GUN SHOT 1	100F
JYZ (double branchement)	59F
2 JYZ	100F
MANETTE PC ANKO	155F
PHASER GUN (AMIGA)	445F
PROFESSIONAL STANDARD	145F
QUICK SHOT II	79F
QUICK SHOT II +	100F
QUICK SHOT II TURBO	139F
SPEED KING	119F
2 SPEED KING	219F
SUPER PROFESSIONAL	145F
SUPER PRO DOUBLE BRANCH 95F	95F
SUPER PRO TRANSPARENT	149F
SWITCH JOY I (tir rapide)	109F
2 SWITCH JOY I	159F
SWITCH JOY II	79F
SWITCH JOY DOUBLE PRISE	100F
2 SWITCH JOY DOUBLE PRISE	170F
THE BOSS	129F
2 THE BOSS	249F
VENUS	149F
WICO	145F
2 WICO	245F

PERIPHERIQUES

ADAPTATEUR 4 JOYSTICKS ST.	75F
ADAPTATEUR BUS CPC	126F
BOITES RANGEMENT DISK SERRURE pour 10 DK 3" et 3 1/2	100F
pour 40 DK 3" et 3 1/2	100F
pour 80 DK 3" et 3 1/2	150F
pour 50 DK 3 1/4	110F
pour 100 DK 5 1/4	165F
CABLE IMPRIM CENTRONIC PC	79F
CABLE MAGNETO 464/128	55F
CABLE PRISE PERITEL	145F
AMIGA	109F
ATARI ST	129F
CAISSON POUR CLAVIER	599F
CASSETTES VERGES (es 10)	75F
DISQUETTES VERGES	99F
3" boîte de 5 (AMSOFT)	250F
3 1/2 boîte de 10 (PRECIS)	165F
5 1/4 boîte de 10 (PRECIS)	35F
DOUBLEUR DE JOYSTICK CPC	79F
FILTRES ECRANS	
- COULEUR 12"	179F
- COULEUR 14"	239F
- MONOCHR 12"	139F
- MONOCHR 14"	149F
HOUSES	125F
AMIGA 500 OU 2000	55F
PCW 9512	149F
PCW 8255	189F
COMMODORE	129F
PC 1512	189F
520 ST	149F
1040 ST	189F
TOI	165F
KIT NETTOYAGE	80F
KIT TELECHARGEMENT AMSTRAD 95F	95F
LISTING 600 400	100F
RALLONGE ALIM VIDEO 464	100F
RALL SOURIS JOYSTICK ST	45F
RUBAN IMPRIMANTE PCW	85F

SPECTRUM INTERFACE

SUPPORT ECR 14" CPC-AMIGA	50F
SUPPORT ECR 12" PO-ST	130F
SUPPORT IMPRIMANTE 80 col	160F
- SANS RECEPTACLE PAPIER	199F
- AVEC RECEPTACLE PAPIER	345F
TAPIS SOURIS	75F

SEGA

AFTERBURNER	269F
ALEX KIDD II	269F
ALIEN SYNDROME	269F
CHOPLETTER	249F
GREAT BASKETBALL	249F
GREAT VOLLEY 3D	249F
MAZE HUNTER 3D	269F
CUT RUN RACER	289F
SPACE HARRIER 3D	289F
WONDERBOY II MONSTER LAND 289F	289F
WORLD SOCCER	249F
ZILLION II	249F

AMSTRAD

1943	107F159F
20 000 LIEUES SOUS LES M	178F
A2 OF ACES	79F146F
ACTION FORCE	99F159F
ALBUM EPYX	99F149F
ALTERNATE WORLD GAMES	106F159F
ARCADE ACTION	99F169F
ARCADE HITS 4	99F189F
ARKANOID 2	78F129F
ARTICFOX	139F189F
ASPHALT	126F159F
BAD CAT	99F149F
BARBARIAN	88F115F
BARDS TALE I	159F109F
BEYOND THE ICE PALACE	99F139F
BIONIC COMMANDOS	109F159F
BUBBLE BOBBLE	80F167F
BUGGY BOY	99F149F
CALIFORNIA GAMES	88F129F
COMBAT SCHOOL	99F159F
CONSPIRATION	120F169F
CRAZY CARS	129F169F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	99F149F
DESOLATOR	99F149F
DIX JEUX FANTASTIQUES	106F159F
DREAM WARRIOR	169F
E.X.I.T.	169F
ELITE COLLECTION	149F199F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	106F159F
ENDURO RACER	78F118F
F 15 STRIKE EAGLE	99F149F
FER ET FLAMME	266F
GARFIELD	159F189F
"FISTS 'N' THROTTLES	NCF
FOOTBALL MANAGER 2	159F
FRANK BRUNO'S BIG BOX	99F189F
FREEDOM	167F
GABRIELLE	126F159F
GAMES OVER II	125F189F
GAMES SET & MATCH	119F169F
GARY LINEKERS SUPER SKI	99F159F
GAUNTLET II	99F119F
GEE BEE AIR RALLY	85F128F
GOLD SILVER BRONZE	146F239F
GRYZOR	78F126F
GUNSHIP	149F159F
GUNSMOKE	98F139F
HERCULES	107F149F
HOT SHOTS	99F138F
IKARI WARRIORS	99F129F
IMAGINE'S ARCADE HITS	117F130F
IMPACT	109F159F
IMPOSSIBLE MISSION 2	96F146F
JACKAL	58F88F
KARATE ACES	118F149F
KONAMI'S COIN OP HITS	69F
L'ANNEAU DE ZENGARA	129F169F
L'ARCHE DU CAP BLOOD	145F199F
LOI DE SET	123F169F
LA CHOSE DE GROTEMBURG	126F159F
LA COLLECTION KONAMI	109F169F
LA GUERRE DES ETOILES	106F149F
LA PANTHERE ROSE	155F
LE MAITRE DES AMES	169F
LEADERBOARD COLLECTION	158F199F
LES GEANTS D'ARCADE	99F169F
MENIN	129F169F
MARAUDER	99F149F
MASK	126F

MASQUE

MATA HARI	145F199F
MATCH DAY 2	88F126F
* MERCENARY I	NCF
MICKEY MOUSE	99F149F
NIGEL MANSELL	99F159F
NIGHT RAIDER	100F159F
OFF SHORE WARRIOR	128F169F
OUTRUN	99F128F
OVERLANDER	106F159F
PAPERBOY	78F126F
PEGASUS	159F199F
PETER BEARDSLEYS INT.F.	98F159F
PETER PAN	158F
PEUR SUR AMITYVILLE	126F159F
PLATOON	98F119F
PREDATOR	85F128F
PROFESSION DETECTIVE	219F
RASTAN	78F138F
RENEGADE	75F126F
ROAD BLASTERS	106F159F
ROLLING THUNDER	55F157F
SALAMANDER	89F149F
SAMURAI WARRIOR	99F159F
* SECOND CITY	59F
SHACKLED	99F149F
SILENT SERVICE	89F149F
SIX PACK V.I.I.	109F165F
SKATE CRAZY	109F159F

**APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
PCW
SPECTRUM**

*CONTACTEZ-NOUS
OU
CONSULTEZ NOTRE
SERVEUR MINITEL*

SPACE RACER

SPACE RACER	135F189F
STREET FIGHTER	99F149F
STREET SPORTS BASKETBALL	109F159F
SUPER SPORT	106F159F
SUPERSTAR SOCCER	99F147F
TARGET RENEGADE	89F140F
THE HUNTOR RED OCTOBER	130F169F
THE TRAIN	125F189F
THEY SOLD A MILLION III	126F
TOP TEN COLLECTION	88F149F
TREASON D'US GOLD	88F149F
TRIVIAL PURSUIT	186F249F
TRIVIAL PURSUIT 6000	288F
TUER NEST PAS JOUER	106F149F
VINDICATOR	77F129F
VIXEN	99F159F
WINTER GAMES II	106F159F
ZOMBI	126F158F

ATARI ST

5 STARS OCEAN	227F
* ALADIN	NCF
ALBEDO	189F
ALIEN SYNDROME	199F
ARKANOID	126F
ARKANOID 2	186F
ARMY MOVES	179F
AROUND THE WORLD IN 80 D	199F
BAD CAT	189F
BARBARIAN	216F
BARBARIAN PALACE	116F
BARDS TALE	116F
BATTLESHIP	116F
BERMUDA PROJECT	199F
BEYOND THE ICE PALACE	179F
BILL PALMER	189F
BIONIC COMMANDOS	199F
BOMB JACK	199F
BUBBLE BOBBLE	199F
BUGGY BOY	179F

CARRIER COMMAND

229F	279F
CHESS MASTER 2000	249F
CRAZY CARS	NCF
* CYBER SCULPT	NCF
* CYBER TEXTURE	NCF
DEFENDER OF THE CROWN	269F
DEJA VU	279F
DUNGEON MASTER	235F
* ELITE	NCF
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	187F
* EMULOOM	NCF
ENDURO RACER	126F
EXPLO	349F
FLIGHT FORGET	229F
FLIGHT SIMULATOR II COLO	349F
FOOTBALL MANAGER II	199F
FREEDOM	197F
* GAMES OVER II	NCF
GARY LINEKERS SUPER SKI	208F
JET	189F
GALDUNNER 2	169F
GUNSHIP	229F
HOT SHOTS	189F
* HOTBALL	NCF
IKARI WARRIORS	139F
IMPACT	89F
INTERNATIONAL SOCCER	169F
KARATE KID 2	208F
L'ARCHE DU CAP BLOOD	275F
LA GUERRE DES ETOILES	189F
L'ARCHE DU CAP BLOOD	275F
LEADERBOARD COLLECTION	249F
LEATHERNECK	169F
LOCK ON	266F
MANIA	99F149F
MANOR MORTEVILLE	186F
MARBLE MADNESS	235F
MASCUE	229F
* MERCENARY I	NCF
MICKEY MOUSE	199F
MOTORBIKE MADNESS	149F
NETHER WORLD	208F
* NIGEL MANSELL	NCF
ONSHIT RACER	186F
OBULATOR	208F
OFF SHORE WARRIOR	239F
OPERATION JUPITER (G.I.G.N.)	199F
PREDATOR	169F
OVERLANDER	186F
PETER PAN	169F
PLATOON	169F
PREDATOR	169F
QUADRATILEN	169F
RETURN TO GENESIS	186F
ROADWARS	186F
ROLLING THUNDER	248F
SARGON III CHESS	248F
SCENERY DISK EUROPE	195F
SCENERY DISK JAPAN	178F
SINTRA	168F
SORCERY PLUS	199F
SENBATE	239F
SKRULL	219F
SKYCHASE	219F
SORCERY PLUS	199F
SPACE HARRIER	205F
SPACE RACER	195F
SPITFIRE 40	239F
* SPRITFACTORY	NCF
STAR STRIKE	186F
STARGLIDER 2	239F
STARRAY	199F
STREET FIGHTER	209F
STRIPPOKER II EXT.	96F
* SUMMER CHALLENGE	NCF
SUMMER OLYMPIAD	165F
SUPER HANG ON	187F
* SUPERSTAR ICE HOCKEY	NCF
TERROR FOODS	209F
TEST DRIVE	235F
TETRA QUEST	199F
THE HUNTOR RED OCTOBER	186F
THUNDER CATS	195F
TRIVIAL PURSUIT	249F
TYPHOON THOMPSON	269F
ULTIMA IV	269F
ULTIMATE MILITARY SIMULA	219F
VECTORBALL	199F
VIRUS	199F
WIKEN	107F
WHERE TIME STOOD STILL	199F
WHIRLIGIG	199F

XENON

XENON	208F
ZYNAPS	199F

AMIGA

ACADEMY	235F
ALIEN SYNDROME	249F
ARMY MOVES	229F
AROUND THE WORLD IN 80 D	199F
BARBARIANS	219F
BIONIC COMMANDOS	249F
BOB MORANE OCEANS	249F
BOMB JACK	269F
BUGGY BOY	239F
CARRIER COMMAND	249F
* CASHMAN	NCF
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	249F
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	187F
* ESCORT II (2MEG)	NCF
EXPLORA	349F
FERRARI/FORMULA 1	249F
FIRE ANDFORGET	249F
FOOTBALL MANAGER II	199F
FUSION	249F
GALACTIC CONQUEROR	NCF
GARFIELD	249F
GEE BEE AIR RALLY	199F
GLOBAL COMMANDER	296F
* GUNSHIP	NCF
HOT SHOTS	178F
* IMPOSSIBLE MISSION II	369F
INTERCEPTION	235F
L'ARCHE DU CAP BLOOD	275F
LEADERBOARD COLLECTION	249F
MAJOR MOTION	199F
MANIA	199F
MANOR DE MORTEVILLE	186F
MENACE	199F
* MERCENARY I	NCF
MOTORBIKE MADNESS	149F
NETHER WORLD	209F
OFF SHORE WARRIOR	239F
* PETER PAN	NCF
PLATOON	229F
* POOL	NCF
POW	279F
QUESTION II	239F
RETURN TO GENESIS	199F
ROCKET RANGER	277F
SARCOPHAGER	149F
SKYCHASE	219F
SKYFOX II	235F
SOLITAIRE	269F
STAR COIN	199F
STARGLIDER 2	239F
STARRAY	249F
STREET FIGHTER	249F
STREET SPORT BASKETBALL	209F
STRIPPOKER II EXT.	96F
* STUDIO MAGIC	NCF
SUMMER OLYMPIAD	199F
SUPER SKI	219F
TEST DRIVE	235F
TETRA QUEST	199F
ULTIMA IV	269F
VIRUS	199F
WHIRLIGIG	199F
ZYNAPS	209F

COMMODORE

1943	106F159F
BARBARIAN 2	99F
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC	99F149F
DEFENDER OF THE CROWN	129F139F
DEPIS DE TAITO	179F
FERNANDEZ MUST DIE	117F147F
* FISTS 'N' THROTTLES	NCF
FRANK BRUNO'S BIG BOX	139F189F
FURY	159F
* GAMES OVER II	NCF
GARY LINEKERS SUPER SKI	106F159F
GOLD SILVER BRONZE	146F178F
HAWKEYE	109F139F
HIT PACK TRIO	99F139F
HOT SHOTS	98F138F
INTENSITY	106F169F
LA PANTHERE ROSE	109F
LIFEBOARD COLLECTION	146F176F
LIVE AMMO	149F
* MERCENARY I	NCF
NETHER WORLD	99F149F
OUTRUN	99F157F
OVERLANDER	106F129F
PETER BEARDSLEYS INT.F.	107F158F
PLATOON	98F147F
RED STORM RISING	218F
SALAMANDER	98F146F
SINBAD	159F
SUBBATTLE SIMULATOR	98F
* SUMMER CHALLENGE	NCF
SUMMER OLYMPIAD	98F139F
SUPER SKI	135F175F
SUPREME CHALLENGE	146F179F
* THE GAMES : SUMMER EDI	NCF
* TYPHOON	NCF
VINDICATOR	79F129F
WHERE IN EUROPE IS CARME	347F

IBM PC

4X4 OFF ROAD RACING	298F
CHUCK YEAGER	279F
* DARK CASTLE	NC
DESERT HATS	429F
* DISS BOMBER	NC
DOSSIER KHA	245F245F
FALCONATI	479F
FLIGHT SIMULATOR 3.0	429F
FOOTBALL MANAGER II	218F
* FREEDOM	NC
GAMES OVER II	216F
GAUNTLET	209F
HOT SHOTS	189F
KARTING GRAND PRIX	159F
* KINGS QUEST IV	NC
MASCUE	229F
MISL SOCCER	236F
NIGHT RAIDER	199F
OFF SHORE WARRIOR	205F
PEGASUS	279F
PETER PAN	187F
PROFESSION DETECTIVE	229F
SKYFOX II	249F
TEST DRIVE	240F
THE GAMES SUMMER EDITION	369F
TRIVIAL PURSUIT	288F

S.O.S AVENTURE

Le Tour du monde en 80 jours

Le Tour du monde en 80 jours est à la fois en français et sur C 64. Est-ce suffisant ?

aventure : type
10 : intérêt
★★ : graphisme
- : animation
★ : bruitage
★★★★ : difficulté
français : langue
B : prix



L'adaptation du roman de Jules Verne vous met dans la peau de Passepartout, le valet de Philéas Fogg, hurluberlu britannique, qui a parié 20 000 livres sterling qu'il accomplirait en quatre-vingts jours le tour de la Terre. La qualité essentielle du programme est d'accepter comme ordres (verbe + nom) des mots cliqués ailleurs sur l'écran. Vous n'aurez jamais à perdre des heures en rentrant des listes de mots au hasard : le joystick peut suffire à mener l'aventure. Cette commodité ne saurait faire oublier l'absence de son (sauf au chargement), des graphismes indignes de la machine, un style qui accuse durement son âge, puisque le programme a été conçu il y a trois ans. Le programme en français est jouable. Il est possible de se déplacer assez rapidement de Londres à Suez, de Suez à Bombay, Yokohama, etc. Mais, sautant de ce fait des indices cruciaux, vous vous trouverez plus sûrement bloqué par la suite. L'intrigue consiste à gagner du temps contre l'adversité. Le jeu, assez complexe, demande plusieurs heures d'efforts pour être parcouru de Londres à Londres. J'attends avec curiosité les versions ST, CPC et PC annoncées. (Disquette FIL pour Commodore 64.)
Denis Schéer

Mike et Moko

Chacun son rôle dans cette aventure : Mike et Moko se partagent les tâches. A vous de découvrir les règles du jeu.

aventure graphique : type
11 : intérêt
★★★★ : graphisme
- : animation
★★ : bruitage
français : langue
B : prix

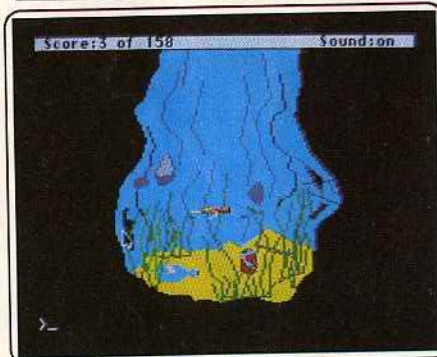


Ce logiciel d'aventure est très classique. Il a pourtant une particularité : il met en scène deux personnages maniés au besoin par deux joueurs. L'écran présente une double fenêtre. Mike et Moko vont lutter tour à tour pour se retrouver et percer le mystère de ce jeu. Car mystère il y a ! Pas la moindre notice, pas la plus petite fonction d'aide... Le joueur doit découvrir lui-même les principes syntaxiques du jeu, tout juste aidé par quelques touches directes : « examine », « prends » ou options de sauvegarde. Mike regarde sous son lit, agrandit un passage et se retrouve dans les pièces et couloirs d'une maison. Moko est quant à lui dans les profondeurs de la terre, entouré de pépites d'or. Graphiquement, l'aventure est simple mais plaisante. Les réponses et réactions de l'ordinateur sont parfois crispantes (une touche « insulte », par exemple, inutile et bien faiblement humoristique !). Il est comme toujours possible de sauvegarder la partie mais aussi une position ponctuelle afin de mourir plusieurs fois sans crainte au cours de la partie sans avoir à recommencer l'histoire à zéro. Un soft sans prétention dont l'unique intérêt réside dans le mode deux joueurs. (Disquette MBC pour Amstrad CPC.)
Olivier Hautefeuille

King Quest I

King Quest arrive sur GS. Retrouvez trois objets magiques à travers cette saga médiévale.

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★★★ : animation
★★★★★ : bruitage
anglais : langue
C : prix

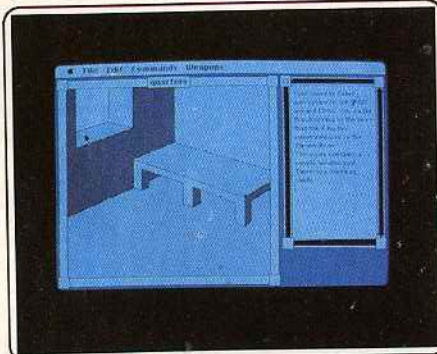


Sierra On Line a décidé de transférer toute sa ligne de produits King Quest sur GS. La conversion GS a vraiment enrichi le programme. Les dessins possèdent des couleurs plus nuancées, le passage entre les différents écrans est beaucoup plus rapide et l'interface-utilisateur ajoute un confort appréciable. Le domaine où le changement est le plus radical demeure la partie sonore. Elle a été particulièrement bien travaillée. King Quest est donc le premier volet d'une saga médiévale devenue maintenant un véritable classique. Votre tâche consiste à retrouver trois objets magiques qui ont été dérobés au souverain de la région. Son originalité vient du fait que, contrairement à la pléthore de logiciels d'aventure existant sur le même thème, vous dirigez votre personnage à l'écran grâce à la souris. Il s'agit en fait d'un véritable dessin animé dont vous contrôlez le déroulement et qui vous conduit dans des lieux aussi variés que la caverne d'un dragon, le nuage repaire d'un géant ou encore la maison d'une sorcière. L'aventure est facile à réussir puisqu'elle se résume à une collecte d'objets dans un certain ordre et à la résolution d'énigmes simples. (Disquette Sierra On Line pour Apple II GS.)
François Hermelin

Enchanted Scepters

La quête des sceptres enchantés manque de piment. Même si les possibilités de combat sont plutôt variées.

jeu d'aventure : type
10 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★★★★ : bruitage
E : prix



Serviteur du vieux sorcier Elron, vous devez retrouver les quatre sceptres enchantés qui lui sont nécessaires pour repousser les forces du mal. Un scénario peu original, on le voit, qui aurait quand même pu, avec une réalisation efficace, donner un bon soft. Mais le graphisme primaire et l'analyseur de syntaxe assez limité découragent quiconque voudra se lancer dans l'aventure. Après avoir exploré le château et s'être promené dans la forêt, on s'ennuie ferme ! Le jeu pourtant n'est pas totalement dénué de qualités. Ainsi, le vaste champ d'exploration (environ 200 localisations), les possibilités de combat plutôt riches pour un jeu d'aventure (il est même possible de choisir entre coups de pied et coups de poing) et les bruitages digitalisés (œuvre du programmeur des célèbres cris de Dark Castle) relèvent un peu le niveau. Ces quelques atouts s'avèrent toutefois insuffisants pour qu'Enchanted Scepters parvienne à déchaîner l'enthousiasme. Bref, ce logiciel ne constitue pas un concurrent sérieux pour les stars du genre, Shadowgate ou Déjà vu, d'autant que son prix en France est particulièrement élevé (près de 500 F). (Disquette Silicon Beach pour tout Mac sauf Mac II)
Olivier Scamps

Ticket to Washington DC

Jouez les détectives dans les rues de Washington, avec une solide culture historique et de bons rudiments linguistiques !

réflexion : type
13 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★ : bruitage
anglais : langue
n.c. : prix



Prenez deux tonnes de Trivial Pursuit et dix kilogrammes de Where in the World is Carmen San Diego, qui est un jeu de détective, mélangez le tout, servez froid et vous obtenez Ticket to Washington DC. En effet, ce logiciel tient plus du jeu de société sur carton que du jeu d'aventure. L'objectif à atteindre est particulièrement simple : vous disposez de deux semaines seulement pour découvrir l'identité d'un illustre personnage américain. A partir d'un premier indice, vous partez à la découverte de la ville et de ses monuments. Il vous faut impérativement les visiter afin de recueillir d'autres indices. Le programme vous fournit des renseignements sur chaque édifice historique de la ville. Le joueur perspicace peut, à l'aide d'indices, progresser rapidement quand il choisit judicieusement les lieux de ses investigations. A l'intérieur des bâtiments, une guide touristique vous mitraille de questions. De bonnes réponses donnent droit à un indice supplémentaire. Graphiquement moyen, ce logiciel ne séduira que les inconditionnels (bilingues !) du genre et les passionnés de l'histoire des Etats-Unis. (Disquette Blue Lion Software pour PC et compatibles.)
Dany Boolauck



Message in a bottle

FRANK, MO5
ET ATARI-MAN (ST)

Pour Patrick (n° 57), dans le **Temple de Quauhtli**, pour prendre l'aigle d'or, pose le fétiche dans la deuxième statue du dieu du temple, allume la couronne, prends la statue du dieu de la vie qui apparaît et pose-la sur le socle devant l'aigle d'or. Tu peux alors le prendre. L'étoile sur le sol est en fait un pentacle de téléportation. Lorsque tu as l'aigle, sors-le et va au centre de l'étoile, et là... Il paraît qu'il y a dans la forêt une cachette de l'oncle, accessible à partir de la cabane. Est-ce vrai ? Si oui, comment y aller ?

Dans **Demonia**, des pokes, par pitié, des pokes, je n'en peux plus ! Sur ST, dans **Bubble Bobble**, essayez un peu les touches de fonction pendant le jeu, vous verrez... Comment utiliser le bouclier contre Nécron dans **Barbarian** (Psygnosis) ? Cherche renseignements pour **Star Trek**. Merci.

FABRICE

Je vous envoie ma méthode de décollage avec le Learjet de **Flight Simulator II** sur Atari ST.

- Sortez les volets à fond.
- Amenez la gouverne de profondeur à 2,5 graduations vers le haut (appuyez huit fois sur 2).
- Mettez les gaz à fond et ne touchez plus à rien. L'avion décolle tout seul. Vous pouvez avant le décollage mettre le pilote automatique et sélectionner une altitude très faible (ex. : 10 ft). Ensuite, vous vous placez en mode spot (vue arrière) et vous décollez comme ci-dessus. Dès le décollage, rentrez le train et les volets. Maintenant, regardez le paysage : vous passerez au ras du pont rouge (je suis même passé au-dessous). Mais attention, juste après le pont, virez ou reprenez de l'altitude (n'oubliez pas d'enlever le pilote automatique) car il y a des montagnes en face.

Maintenant, peut-on se poser sur ce fameux pont rouge ?

DIDIER

Nombreux sont les lecteurs de Tilt qui subissent encore des problèmes insurmontables dans **Bard's Tale** (super jeu), et je suis des leurs. Nous ne pouvons pas sortir du quatrième donjon « Kylearan's tower » car le tuyau d'André (Tilt n° 53), qui dit qu'il faut répondre « sinister » à la « magic mouth » (2N ; 12E) puis aller en (6N ; 1E), est inutilisable.

En répondant « stone golem » à la « magic mouth » (10N ; 13E), mon équipe est téléportée en (8N ; 9E) et reste enfermée dans un véritable labyrinthe sans pouvoir s'approcher de la fameuse porte qui s'ouvrira en (6N ; 1E). Il semble qu'il soit impossible d'aller en (6N ; 1E).

En réponse à Jameson (Tilt n° 57) : dans **Phantasie III**, tu dois aller au « hall of giants » pour essayer de sauver Kilmor (mais tu arriveras trop tard). Tu disposeras de tous les renseignements nécessaires en te procurant le neuvième « scroll ».

Quant à moi, je peux te dire que le « hall of giants » se situe au bord de l'île, au bord de la mer et près d'une ville qui se nomme Tiniith (demande à ton moine de t'y téléporter).

PS : n'oublie pas, Jameson, Nikademos est très puissant mais il n'est pas invincible. Pour le battre, tu ne dois pas trahir Lord Wood. Bonne chance !

DAVID LE GRAND

Dans **l'Affaire**, voici une partie de la solution :

Il y a trois témoins, un d'eux se trouve à Paris. Un autre est dans le Nord (dans la ville au-dessus de Paris). Enfin, ce n'est pas un vrai témoin, disons qu'il a assisté au cambriolage mais qu'il n'a pas témoigné contre vous. Bref, le deuxième vrai témoin se trouve à Cannes et je suppose, je dis bien, je suppose, que le troisième et dernier témoin est à Londres.

Pour piquer le témoin de Paris : allez dans le nord (la ville d'Amsterdam, je crois). Dans un des trois endroits qui vous sont proposés, vous devriez trouver une boutique. Cliquez dans la boutique (pas dans l'étalage) et le vendeur devrait normalement apparaître et vous faire de la pub pour ses montres suisses. Déguisez-vous en petit truand, prenez en main votre portefeuille et cliquez à nouveau sur le marchand qui vous proposera un colt 45. Prenez-le en cliquant sur l'étalage, vers la droite. Foncez à Paris, allez dans le coin des prostituées, prenez le personnage colt en main, puis cliquez vers la gauche de l'écran (dans la petite ruelle à côté du camion). Le personnage vous avouera alors qu'il a témoigné contre

vous et... je vous laisse découvrir. Petite précision : essayez tous les déguisements possibles car il faut une certaine identité. Ensuite, allez à Cannes, au bar. A gauche de l'écran, à côté des tables, il y a une personne qui vend des montres : ne vous en souciez pas. Par contre à droite de l'écran, mais vraiment à droite (ça déborde un peu de l'image bien qu'on ne le voie pas), il y a le patron du bar. A vrai dire, je ne sais plus s'il faut se servir du colt ou du visa, mais dans l'ombre du doute, essayez les deux. Surtout, ne vous déguisez pas en truand, vous vous feriez jeter !

Dans **Crafton et Xunk**, il faut récupérer les huit seringues disséminées dans le centre et les donner aux huit savants. Il faudra ensuite composer le code dans la salle d'accès à Zarxxas avec les dalles.

AMSTRAVENTURIER

Si vous êtes patients et que vous possédez **Gauntlet II** (Amstrad CPC), vous pouvez parcourir tous les tableaux : il vous suffit de jouer à deux et d'appuyer la mort d'un personnage, d'appuyer sur fire plusieurs fois ; il réapparaîtra avec 2000 points de vie. Ainsi, si les deux personnages ne meurent pas en même temps, vous pourrez jouer jusqu'au bout !

Quelques conseils : si vous ne pouvez pas atteindre l'entrée, attendez 30 secondes sans tirer et les murs bleus s'ouvriront. Mais s'il n'y a pas de murs bleus, attendez environ trois minutes sans tirer (patience !) et tous les murs deviendront des entrées.

Enfin, je signale qu'au premier niveau existe une entrée numérotée 6 qui mène directement au niveau 6. Pour y accéder, entrez dans la partie occupée par les fantômes, puis continuez un peu plus loin et vous trouverez facilement.

Dans **Garfield**, pour sortir de la maison, il faut dès le début du jeu se diriger vers la gauche jusqu'au mur qui vous bloque le passage. Puis, pour ouvrir la porte de la chatière, il faut propulser le chien contre le mur (pas facile !).

MEDOR ET SON CPC

Dans **Wonder Boy**, au deuxième niveau, je suis coincé par un espèce de truc qui ressemble à un ressort et je n'arrive pas à le passer.

Help ! Comment faire dans **Western Games** pour traire la vache ? Enfin comment fait-on dans **World Games** pour rouler sur le tronc sans tomber ? Pour ceux qui auraient des problèmes dans **Platoon**, pour passer la jungle : faites un plan, cela vous aidera beaucoup ; dans le village les trois dernières huttes contiennent des choses intéressantes.

Dans **Out Run**, j'aimerais obtenir un poke pour un temps illimité. Dans **Barbarian**, si vous voulez arriver à la fin, tuez tout mec avec le coup de pied. C'est long mais efficace.

NICO, L'AVENTURIER SOLITAIRE

Salut les tiltmen ! Pour Frédéric et David (n° 57). Dans **Masquerade**, une fois arrivé dans le « Metal Tunnel » jette le serpent (Drop Snake) que tu trouveras dans « Reptile House ». Le serpent n'en fera qu'une bouchée. Prends la boîte et les boucles d'oreilles, puis va au nord, fais (GO DOOR) et (PRESS BUTTON). Demandez si vous êtes encore bloqué. Vous êtes presque à la fin. A moi maintenant...

Dans **Même les pommes de terre ont des yeux**, j'arrive à la cabane mais elle est fermée. Que faire ? J'ai aussi essayé de neutraliser la sentinelle, mais elle me répond : vous êtes trop téméraire. Comment faire ?

Dans **Le mur de Berlin va sauter**, comment acheter le pot de peinture ? A quoi servira-t-il après ?

Dans **L'enlèvement**, où se trouve le ticket de métro ?

Dans **Le crime du parking**, comment réparer le magnéto ?

Dans **Hulk**, comment sortir du dôme ? Comment ouvrir la trappe ? A quoi servent la chaise, le miroir et l'éventail ? J'ai trouvé huit trésors dont trois en creusant près du dôme. Aidez-moi, je n'en peux plus.

FRED

Je vous donne quelques trucs pour Sega :

Black Belt : 1^{er} niveau, attendez que votre adversaire ait fini ses attaques pour frapper.

2^e niveau : esquivez les deux premiers projectiles, puis matraquez votre adversaire sans cesse.

3^e niveau : faites un grand saut pour esquiver la première attaque du sumo puis frappez-le. Attention à ses écrasements.

4^e niveau : placez-vous à l'extrême gauche de l'écran, puis n'arrêtez pas de frapper des coups de pied. Votre adversaire recevra un coup puis esquivera le second avant de vous en donner un. A la fin, vous gagnerez.

5^e niveau : essayez de donner à Rita coups de pied et coups de poing alternativement. Si elle essaie son grand saut sur vous, matraquez-la par derrière pendant qu'elle redescend.

6^e niveau : frappez Wang par des petits sauts frappés. Empêchez-le de vous frapper en sautant. Les coups de pied et poing sont quelquefois plus efficaces mais plus difficiles à porter.

World Soccer : pour gagner aux pénalités, faites une pause quand l'adversaire a frappé la balle puis met-

a les prix

UNITÉS CENTRALES

520 STF 512 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	3490 F
520 STFC 520 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	5490 F
1040 STF 1024 Ko RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD	4490 F
1040 STFM 1040 STF + moniteur haute résolution mono. SM 124	5990 F
1040 STFC 1040 STF + moniteur basse et moyenne résolution couleur. SM 1425	7490 F
MEGA ST 2M 2 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	11800 F
MEGA ST 4M 4 Mo RAM + 1 lecteur 3 1/2 DFDD + moniteur SM 124	15300 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS		Caméra HV 720	3350 F
3 1/2 externe SF 314	1790 F	Objectif SCHNEIDER	950 F
3 1/2 externe CUMANA	1490 F	Zoom COSMICAR	4450 F
5 1/4 externe CUMANA	1990 F	Stratif ROHEN	1800 F
MONITEURS		Handy Scanner 2 gris	3990 F
Monochrome SM 124	1490 F	Handy Scanner 16 gris	NC
Couleur Sc 1425	2490 F	GRAPHIQUE	
Monochrome A3	NC	Scanner CANON A4	11560 F
Multisynchro basse et haute résolution	6990 F	Table graph. CRP A4	4490 F
EXTENSIONS		Table graph. CRP A3	8490 F
512 Ko pour 520 STF	NC	Table traç. ANGALIS A3	11990 F
2 Mo pour 1040 STF	3390 F	INTERFACES	
DISQUES DURS		16 sorties logiques	500 F
20 Mo externe SH 205	4490 F	4 sorties analogiques	700 F
20 Mo interne SUPRA	NC	8 entrées 8 sorties log.	550 F
50 Mo externe LEADMAN	NC	4 sorties relais	650 F
ÉMULATEURS		1 entrée 1 sortie analog.	550 F
PC ALADIN	2490 F	Free boot	350 F
PC PCBITTO	790 F	Inverseur mono couleur	250 F
VIDEO		Interface 4 joueurs	79 F
Digitaliseur REALTISER	1790 F	SON	
Digitaliseur PRO 87	2870 F	ST Replay	690 F
Genlocker vidéo GST 30	3490 F	Pro sound designer	790 F
Genlocker PRO GST 1000	15200 F	TÉLÉMATIQUE	
Codeur PAL	2600 F	Modem	1990 F
Filtre électronique	NC	Emulcom	750 F

IMPRIMANTES

CITIZEN		LC 24 10	4990 F
L20 D	1850 F	AMSTRAD	
LSP 10	2790 F	DMP 3 160	2290 F
MSP 15	4590 F	DMP 4 000	3995 F
STAR		LQ 3 500	3990 F
LC 10	2490 F	EPSON	
LC 10 couleur	2950 F	LX 800	2690 F

a les promos



TRANSFORMEZ VOTRE ORDINATEUR EN TÉLÉVISEUR !

520 STF + MONITEUR COULEUR SM 1425 + TUNER TÉLÉ 5490 + 1390 = ~~6880~~ F

1040 STF + MONITEUR COULEUR + TUNER TÉLÉ 7490 + 1390 = ~~8880~~ F

5990 F

7990 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42
Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

EXCLUSIF : LE DÉFI!

PROMO -50% SUR NOS IMPRIMANTES* POUR TOUT ACHAT D'UN ORDINATEUR**
* 9 aiguilles ** de plus de 5000 F.

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE : 43 57 96 89

a les services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50 % de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité : Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier ** de plus de 4000 F

3615 amie

Plus de 5000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

a le choix

ATARI ST

ACCESSOIRES

MANETTES		Moniteur	80 F
Quick shot 2	60 F	Imprimante	80 F
Speed king	135 F	RANGEMENT	
Professional	110 F	10 disk 3" 1/2	35 F
WICO command	155 F	10 disk 5" 1/4	45 F
	285 F	50 disk 3" 1/2	90 F
PROTECTION (housses toile plastique)		50 disk 5" 1/4	125 F
Clavier	70 F	100 disk 3" 1/2	125 F
		100 disk 5" 1/4	125 F

CONSOMMABLES

DISQUETTES		DISQUETTES	
3" 1/2 SFDD		3" 1/2 DFDD	
PAR 10 = 89 F		PAR 10 = 100 F	
PAR 100 = 850 F		PAR 100 = 900 F	
DISQUETTES		DISQUETTES	
3" DFDD		5" 1/4 DFDD	
PAR 10 = 190 F		PAR 10 = 40 F	
PAR 100 = 1800 F		PAR 100 = 350 F	

LES LOGICIELS

Toutes les nouveautés, tous les titres, liste complète : 3615 AMIE.

COMPTABILITÉ		ZZ Rough	490 F
Compta Jaguar	1950 F	ZZ Draft	780 F
Le comptable	485 F	Easy Draw 2	730 F
Compta MEMSOFT	1550 F	CAD 3D	380 F
GESTION DE FICHIERS		PAO	
Datamat	375 F	Fleet Street Editor	990 F
Superbase	950 F	Publishing Partner	1770 F
Superbase PRO	2450 F	Time Work	990 F
TABLEUR		ÉDUCATIFS	
K Spread	650 F	A la découverte de la vie	213 F
Calcomat 2	875 F	Bac Géo 1 ^{re} term.	226 F
VIP Professional	2050 F	Bac maths (B) 1 ^{re} term.	226 F
TRAITEMENT DE TEXTE		Bac maths (C, E) 1 ^{re} term.	226 F
BeckerText	725 F	Bac maths (D) 1 ^{re} term.	226 F
Sigmun II	1475 F	Ballade au pays de Big Ben	213 F
Rédacteur	480 F	Ballade outre Rhin	213 F
UTILITAIRES		Bosse des maths 5 ^e	221 F
PC Ditto	760 F	Enigme à Madrid	213 F
Twist	368 F	Enigme à Munich	213 F
K Switch 2	295 F	Fonctions et complexes	260 F
MUSIQUE		Géométrie	260 F
Creator	2475 F	Le traceur	260 F
EZ Track	640 F	Maths 2 à 6	260 F
Music Cons. set	249 F	Objectif Europe ou France	213 F
Music studio	315 F	Objectif monde 1 ou 2	213 F
LANGAGES		Rody Mastic	175 F
GFA Basic 3.0	725 F	JEUX	
Interpréteur C	325 F	Jeanne d'Arc	245 F
Latice	990 F	Buggy boy	213 F
Profimat	485 F	Thundercats	220 F
GRAPHIQUE / VIDÉO		Jet	399 F
Film Director	590 F	Skull	245 F
Art Director	490 F	Cyber Studio	220 F
Quantum Paint	275 F	Aegis Animator	565 F
Cyber Studio	850 F	Spectrum 512	650 F
Aegis Animator	565 F	GFA Artist	495 F
Spectrum 512	650 F	Degas Elite	220 F
GFA Artist	495 F		
Degas Elite	220 F		

LES LIVRES

Bien débuter sur ST	129 F	Le livre de l'IA	179 F
Bien débuter SUPERBASE	149 F	Le livre de 1st Word +	299 F
C sur ATARI ST	165 F	Le livre du GEM	179 F
Développer en GFA	299 F	Le livre du GFA Basic	199 F
Du Basic au C	149 F	Disquette et disque dur	179 F
Graphismes en 3D	179 F	Musique et MIDI	149 F
Graphismes et sons	149 F	Peeks et pokes	129 F
La bible de l'ATARI	199 F	Trucs et astuces	149 F
Le langage machine	149 F	Trucs et astuces en GFA	269 F

S.O.S AVENTURE

tez le joystick dans la bonne direction pour arrêter la frappe.

My Hero : pour échapper aux bombes, regardez où elles tombent car elles explosent toutes au même endroit. Utilisez les coups de pied contre les skins. Pour vaincre Mohican, attendez qu'il se rapproche de vous pour lui donner un coup de pied en sautant.

PHIL DEAN JONES

Je désirerais quelques renseignements sur **Meurtres en série** : où trouver Suzanne Delmarre et Graf Von Druben pour leur second témoignage ? Les indices : 3, 5, 7, 12, 13, 15, 16, 18, 21, 23, 25, 26 (heure + coordonnées) ? Le 21 est chez Macomber, mais où habite-t-il ? Chez qui est le parchemin dont parle Dickson ? (coordonnées ?) Comment trouver le code du coffre de l'étac, où quel est-il ? (pour Thomson MO6) ; quelles sont les coordonnées de tous les morts ? Que veut dire le parchemin de l'arbre de la prison (VDNEM LODECH...) ? Où est le Triangle d'Or ? Quelle est la traduction de la sténo ?

LAURENT

Pour Amigaloman, n° 57, dans **Bard's Tale**, pour tuer le golem de cristal dans la Kylearan's Tower il faut le cristal au nord que l'on trouve au premier niveau du Castle en 0 nord, 19 est.

Pour Jameson, n° 57, dans **Shadowgate**, tu trouveras le spectre en faisant brûler la momie contenue dans un sarcophage. Dans **The Pawn**, tu te débarrasseras du snowman en ayant le pouch trouvé dans une souche d'arbre et en faisant : open pouch, get red, melt snowman with red. Pour casser le paper wall de la salle au papier peint, tu dois avoir la trouée trouvée au château et faire : tear paper wall with trowel. Dans **Jinxter**, berner le taureau te permettra d'aller dans le orchard sans avoir à passer par les barbed wence et de plus cela te donnera cinq points. Qui saura me guider au green village ? Chez le boulanger ?

ANTHONY DE SANTES

Pour Amstrad CPC

Nemesis

```
20 REM NEMESIS
40 REM
50 ENT -1,1,9,1
60 ENT -3,2,-6,1,2,6,1
70 ENT -5,1,-2,1
80 ENV 1,2,-1,2
90 ENV 3,2,3,1,3,2,1
100 ENV 5,2,-1,1
110 ENV 7,10,-1,5,30,0,1
```

```
,10,1,10
120 ENT -7,2,-1,1,2,1,1,5
,0,2
130 ENV 8,2,2,2,5,-1,2,1
,-7,5
140 ENT -8,5,0,1,2,-1,1,2
,1,1
150 MODE 2 : INPUT "Vi
es Infinies (Y/N) : ",A$:IF
UPPER$(A$)="Y" Then P
oke 0,0
```

```
160 INPUT " Insensible au
x chocs (Y/N) : ",A$:IF UP
PER$(A$)="Y" Then Poke
1,0
170 MODE 1 : BORDER 0 : I
NK 0,0 : INK 1,9 : INK 2,11
: INK 3,23
180 BORDER 0
190 LOAD "INEMSYS",49
152 : OPENOUT "A" : MEMO
RY 1499 : LOAD "INEMCO
DE",1500
200 MODE 0 : PEN 15 : FOR
T=0 TO 15 : READ A : INK
T,A : NEXT T : DATA 0,1,2
,3,6,7,8,9,11,12,13,15,1
6,18,24,26
210 IF PEEK(0)=0 THEN
POKE &9D74+500,0
220 IF PEEK(1)=0 THEN
POKE &9BA3+500,0 : PO
KE &9BA4+500,0 : POKE
&9BA5+500,0
230 FOR I=0 TO 24 : REA
D A$:POKE &C000+I,VAL
("&"+A$):NEXT:POKE
&226,0 : CALL &C00
240 DATA 21,26,2,11,27,
2,1,AE,1,ED,B0,21,DC,5
,11,E8,3,1,0,A8,ED,B0,C
3,C5,95
```

Green Beret

```
10 'GREEN BERET
40 MEMORY &6FFF
50 LOAD "DATA0.BIN",
&7000
60 POKE &7160,&80
70 POKE &7161,&BE
80 X=&BE80
90 READ A$
100 IF A$="XX" THEN 1
40
110 POKE X,VAL("&"+A
$)
```

```
120 X=X+1
130 GOTO 90
140 CALL &7000
150 DATA 3E,C9,32,3B,2
5
160 DATA 3E,00,32,34,14
170 DATA C3,30,02,XX
```

Commando

```
10 REM **COMMANDO**
20 REM *****
30 MODE 1 : MEMORY &5
BFF
40 INPUT "VIES INFINI
ES (O/N)";A$:IF UPPER$(
A$)<>"O" THEN A=1
50 INPUT "PASSER LA
ZONE APRES LA MORT
(O/N)";A$:IF UPPER$(A$
)<>"O" THEN B=1
60 MODE 1
70 LOCATE 8,1 : PRINT "I
NSERER LA CASSETTE"
:LOCATE 10,2 : PRINT "E
T APPUYER SUR UNE T
OUCHE"
80 WHILE INKEY$=" " :
WEND
90 LOAD "COM1"
100 FOR n=&5D4B TO &
5D66
110 READ c:POKE n,c
120 NEXT
130 IF a=1 THEN POKE
&5D56,0
140 IF b=1 THEN POKE
&5D63,0
150 CALL &5D4B
160 DATA 33,84,93,34,21
,93,195,00,92,33,59,7,54
,00,35,54,0,35,54,0,62,24
,50,31,7,195,30,1
```

MLM 3D

```
10 'MLM 3D
20 OPENOUT "Q" : MEMO
RY &3E7
30 LOAD "mlm",&3E8
40 POKE &27FA,0 : CALL
&3E8
```

Game Over

```
10 'GAME OVER 1 (255
VIES ET GRENADES)
```

```
20 OPENOUT "X" : MEMO
RY &532-1 : CLOSEOUT
40 LOAD "GO1.BIN"
50 POKE 1552,255
60 POKE 1562,255
70 A$="GO1.BIN" : IERA,
@A$
80 SAVE "GO1.BIN",B,&
532,&8AC0,&0
```

```
10 'GAME OVER 2
20 OPENOUT "X" : MEMO
RY &532-1 : CLOSEOUT
40 LOAD "GO2.BIN"
50 POKE 1542,255
60 POKE 1552,255
70 A$="GO2.BIN" : IERA,
@A$
80 SAVE "GO1.BIN",B,&
532,&8AC0,&0
```

Pour Stanley (n° 55), dans **Cobra**, le mannequin Ingrid n'apparaît qu'au bout du score 60 000. Attention, tous les coups qu'Ingrid prend diminuent d'autant la force de Cobra (attention aux coups de tête). Pour Fabrice (n° 55), dans **Street Hawk**, on ne peut pas tourner dans d'autres rues, il faut suivre l'indicateur de temps pour arriver à l'heure exacte du hold-up et là descendre les trois voleurs.

Et pour **Theatre Europe**, le code pour envoyer les fusées nucléaires est « soleil noir » ou « midnight sun ». Pour Franck, le Spectromaniaque, (n° 54), dans **Death Wish 3**, il faut se mettre devant une porte et appuyer sur enter ou return.

Pour Steve (n° 52) pour **Bactron**, quand tu craches sur les microbes, tu ne les détruis pas, tu ne les immobilises qu'un court instant.

Pour Christophe (n° 51), pour détruire le gardien au niveau 5 (ou dernier niveau), il faut lui donner davantage de coups qu'aux autres gardiens. La fiancée se trouve juste après le gardien (dans l'ascenseur).

Pour Cécile (n° 51), pour **Commando**, quand la grande porte s'ouvre, il faut descendre les soldats (jusqu'au dernier) puis la porte s'ouvre. Tu entres et passes au second niveau. Pour Sylvain (n° 51), pour **Orphée**, il faut le pousser dans l'eau puis à ton tour tu sautes.

Dans **Infiltrator**, dans la première partie, les amis sont : Haymish, Seth, Magles, Gizmo, Whipple, Geoff, Dweezil. Les ennemis sont : Buzz, Komie, Rambow, Rattie, Scum, Weasle.

Pour Amstrad CPC :

Dans **Sentinel**, quelques codes :

AMSTRAD

UNITÉS CENTRALES

CPC 464 lecteur K7 moniteur monochrome	1990 F
CPC 464 C lecteur K7 moniteur couleur	2990 F
CPC 6128 lecteur disk moniteur monochrome	2990 F
CPC 6128 C lecteur disk moniteur couleur	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette	290 F	Synthétiseur musical	980 F
Disquette DDI	1990 F	Clavier musical	1350 F
Disquette FDI	1590 F	Digital drum	370 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
64 Ko RAM DK'Tronics	490 F	Modem DTL 2000	1590 F
256 Ko RAM	990 F	Modem DTL 2000 +	1990 F
256 Ko Silicon disk	990 F	Émulateur minitel KENTEL	390 F
GRAPHIQUE		INTERFACES	
Tablette graphicope II	990 F	RS 232	590 F
Crayon optique DART 464	350 F	Adaptateur MP1	590 F
Crayon optique DART 6128	690 F	Adaptateur MP2	490 F
Souris AMX	690 F	Multiface 2	570 F
VIDÉO		CÂBLES	
Digitaliseur VIDI	990 F	Péritel	150 F
Tuner télé	1390 F	Centronics	150 F
Tuner télé avec télécom	1690 F	Magnéto	70 F
Scanner DART	790 F	Doubleur joystick	100 F
AUDIO		Rallonge 464	130 F
Synthétiseur vocal	540 F	Rallonge 6128	160 F

IMPRIMANTES

DMP 2160	1690 F	CITIZEN 120 D	1850 F
-----------------	---------------	----------------------	---------------

LOGICIELS

UTILITAIRES			
Autoformation Assembleur	195/295 F	Maths CM	200/250 F
Calcomat	/390 F	Ortho CM	170/200 F
Dams	/395 F	Sciences naturelles	/199 F
Datamat	/390 F	JEUX	
La Solution	/790 F	Street Fighter	99/149 F
Superpaint	/250 F	Sky Hunter	95/155 F
Textomat	/390 F	Conspiration	109/169 F
ÉDUCATIFS		Karate Ace	105/155 F
Énigme à Madrid	/213 F	Arctifox	109/169 F
Énigme à Munich	/213 F	Bard's Tale	109/169 F
Équations	150/200 F	Ikari Warriors	95/155 F
Espace et solitude	170/200 F	Bad Cat	105/145 F
Exam	170/200 F	Mickey Mouse	95/155 F
Français CM	170/200 F	Skate Crazy	99/149 F
Français sons		Cobra	119/169 F
CP/CM	170/200 F	Match 3	119/169 F
Géométrie	170/200 F	Unitrax	96/149 F
Le monde	/197 F	Terramex	95/155 F
Maths 2 ^e cycle	200/250 F	Bedlam	96/149 F
Maths 2 ^e cycle II	170/200 F	Nebulus	92/139 F
Maths 3	170/200 F	Arcade Action	115/185 F
Maths 4	170/200 F	Arkanoïd II	99/149 F
Maths 5	170/200 F	Gabrielle	/179 F
Maths 4/5	170/200 F	E.X.I.T.	/179 F
Maths 6	170/200 F	Novhateur	155/195 F
Maths CE	170/200 F	Mega Apocalypse	92/139 F
		Gee Bee Air Rally	109/159 F

LIVRES

Bible du graphisme	199 F	Livre du lecteur	
Bien débiter CPC 6128	99 F	de disquette	149 F
Grand livre du Basic	149 F	Programmes et applications	
Livre du CP/M Plus	149 F	éducatifs	179 F
Livre du langage machine	129 F	Trucs et astuces	149 F

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
Tél. : 91 42 50 42

Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 82 05
Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

10%
de produit en plus
sauf promos

les  le
prix  le
choix

les
occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
Plus de 500 ordinateurs et périphériques
dans notre magasin spécial occasions :
2, rue Rampon 75011 PARIS.
(1) 43 57 82 05.

les
services

- 2 ans de garantie pièces et main-d'œuvre !
- un SAV compétent et intégré
- facilités de paiement : 4 mensualités sans intérêt ou crédit CREG immédiat*, acceptons les cartes Aurore et Pluriel
- la reprise de votre vieil ordinateur à 50% de sa valeur pour l'achat d'une nouvelle unité centrale**
- le service spécial collectivité :
Allo Danièle (1) 43 57 48 20

* sous réserve d'acceptation du dossier** de plus de 4000 F



3615 amie

Plus de 5 000 références à l'écran et des promos surprises. L'arme absolue pour s'informer, comparer, choisir et commander tout de suite.

COMMODORE

UNITÉS CENTRALES

C 64 N nouveau modèle + Géos	1450 F
C 64 ancien modèle PROMO	800 F
C 128 D + Jane	3990 F

PÉRIPHÉRIQUES

Des produits testés, le plus grand choix.

LECTEURS			
Cassette 1530	250 F	Souris 128 1351	590 F
Disquette SF 1541	1650 F	Tablette graphicope II	990 F
Disquette DE 1571	2490 F	Crayon optique	410 F
Disquette SF 1570	PROMO 1200 F	AUDIO	
MONITEURS		Interface Midi	365 F
Monochrome vidéo + son	1000 F	Synthétiseur vocal	
Couleur 40 col. 1802	1790 F	TECHNI MUSIC	480 F
Couleur 80 col. 1084	2990 F	Sampler	850 F
EXTENSIONS		TÉLÉMATIQUE	
256 Ko pour C64 1764	990 F	Modem DIGITELEC DTL	1590 F
256 Ko pour C 128 1700	490 F	Modem DIGITELEC DTL +	1990 F
512 Ko pour C 128 1750	1190 F	Émulateur minitel	390 F
VIDÉO		INTERFACES	
Digitaliseur print TECHNIC	1290 F	Centronics	890 F
Convertisseur PAL RVB	350 F	IEEE	1590 F
Tuner télé	1350 F	RS 232	650 F
Tuner télé avec télécom.	1690 F	Power Cartridge	450 F
GRAPHIQUE		Action replay IV	425 F
Souris 64 MAGIC MOUSE	320 F	Superpic	425 F

IMPRIMANTES

MPS 801 PROMO	600 F	MPS 1250	2090 F
-----------------------------	--------------	-----------------	---------------

LOGICIELS

UTILITAIRES			
Basic 64	/350 F	Textomat	/350 F
Basic 128	/450 F	Tool	/350 F
Calc Result	/200 F	Virgule Sénior 64/128	/750 F
Datamat	/350 F	ÉDUCATIFS	
Easy Script	/100 F	Algèbre I ou II	/190 F
Extra Tool	/200 F	Anglais I à IV	/190 F
Géocalc	/350 F	Grammaire I à VIII	/190 F
Géodex	/350 F	Maître mots	/190 F
Géofile	/350 F	Mimi la fourmi	/295 F
Géopublish	/495 F	Orthographe I à IV	/190 F
Géos	/420 F	JEUX	
Géos Fontpack I	/250 F	American Civil War	/259 F
Géospell	/250 F	Karate Ace	105/155 F
Géoswrite Workshop	/350 F	Dark Castle	/195 F
Heartland	89/149 F	Bard's Tale III	/309 F
Oxford Pascal	150/250 F	Patton Vs Rommel	/259 F
Pascal 64	/350 F	6 Pale III	115/185 F
Profimat	/350 F	Shate Creasy	105/159 F
SuperPaint	/350 F	Dream Warrior	95/155 F
Superbase 64/128	/495 F	Ikari Warriors	95/155 F
Swift 128	/450 F	IO	93 F/145 F

LIVRES

Entretien et		Livre du CP/M C 128	149 F
réparation 1541	149 F	Livre du lecteur 1530	99 F
Jeux d'aventures C 64	129 F	Livre du lecteur 1541	179 F
Langage machine tome 2	149 F	Peeks et pokes C 128	129 F
Livre du 1570/1571	179 F	Trucs et Astuces C 128	249 F
Livre du Basic 7.0	149 F		

AMIE
LE PRO.

les
promos



AMSTRAD
CPC 6128 COULEUR + TUNER TV 5360 F

4890 F

les
promos



COMMODORE
C 64 + LECTEUR 1570 3360 F

2490 F

S.O.S AVENTURE

0011 => 34128668

0013 => 82497760

0014 => 89619176

0016 => 69076196

0017 => 18167694

0027 => 93449087

0033 => 51837557

0046 => 66526784

0059 => 58764476

0076 => 99522386

0092 => 72627605

0100 => 57228885

Pour Mathieu (n° 55), le code est 10218.

Pour Will Amstradien, pour descendre dans le puits, il faut avoir la corde qui se trouve au grenier (fouiller les tiroirs).

Pour moi dans **Morteville Manor**, sur ST, où trouve-t-on le rat, décrit dans le manuscrit (l'un des deux).

Comment faire pour trouver des personnes dans **l'Arche du Capitaine Blood**, sur ST. Je me pose et il n'y a jamais personne.

Dans **Test Drive**, au bout des cinquante et sixième parcours, au lieu d'avoir sur l'écran une pompe à essence, il y a un magasin de voitures en plein air. A ce moment précis apparaît sur l'écran, en anglais, une phrase voulant dire que je peux garder la voiture puis Game Over. Est-ce la fin du jeu ? Dans **Warlock's Quest**, comment peut-on se servir des objets que l'on possède ?

ANNE/AMSTRAD

Dans **Terminus**, que faut-il faire ? Je n'y comprends rien. Dans **Greyfell**, comment prendre la clef ?

FREEDY K.

Pour 800 XL. Help, je coule dans **Human Torch** : comment sortir la chose du goudron ? Dans **Spiderman**, comment arrêter le ventilateur, battre Sandman et Hydroman ? Dans **Free**, comment taper le code sur l'ordinateur ? Toujours dans **Free** : j'arrive dans l'entrepôt, j'ouvre un tonneau, je le vide dans les égoûts, j'entre

à l'intérieur mais je n'arrive pas à remettre le couvercle. Comment faire ?

LISA DE GENÈVE

Help me ! Dans **The Vindicator**, je ne trouve pas les anagrammes ?

SYLVAIN L'STISTE

Dans **Dungeon Master**, mon groupe parvient sans trop de problème jusqu'au niveau 3 (le premier niveau étant le niveau 0). J'arrive devant la grille donnant accès à l'escalier menant au quatrième niveau, mais je n'arrive pas à l'ouvrir ? Quelqu'un peut-il m'aider avant que je craque ?

FROC

Pour Amigaloman (n° 57), pour tuer le « crystal golem », il faut avoir le « crystal sword » qui se trouve au niveau 1 du château d'Harkyn. Il est dans une pièce derrière une des quatre portes. Pour Jameson dans **The Pawn**, pour casser le « paper wall », il faut faire « tear the paper wall with the towel ».

Pour Pierre El Perdido, il faut être habillé comme le comte de Dracula. Pour cela, pense à offrir quelque chose à la grand-mère du Petit Chaperon Rouge.

A mon tour, dans **Bard's Tale**, Kykaran m'a donné l'onix key mais je n'arrive pas à rentrer dans la Mangar Tower, que dois-je faire ?

Dans **King Quest III**, je ne sais pas où se trouve le « Pinch of safran », ni le « dried reptile skin » ?

FRED LE SAINT BERNARD

Dans **La Chose de Grotenbourg**, prendre le cassoulet et le camembert qui sont dans la cuisine, fouiller les buissons, tirer la queue du chat, prendre la souris, aller au clochard, donner le camembert, aller à la taverne, parler avec Sergio, aller au puits, sauter le mur, prendre le pneu, examiner ou fouiller la décharge, prendre le pied de biche, ensuite help !

Quelques questions toujours pour **la Chose de Grotenbourg** : comment faire pour entrer dans la maison abandonnée, quel récipient faut-il prendre pour mettre l'eau bénite, comment ouvrir le portillon ?

Dans **Short Circuit** pour ouvrir les portes blindées, il faut trouver la carte pass ou les clefs. Pour les trouver, prendre le programme « searching » dans l'ordinateur tout au début.

FOURNISSEZ-VOUS DIRECTEMENT EN ANGLETERRE

C'EST FACILE, RAPIDE, MOINS CHER ET C'EST DISPONIBLE!

GAMME SINCLAIR

- LOGICIELS et PERIPHERIQUES POUR SINCLAIR QL, SPECTRUM 48 / 48+ / 128 / PLUS 2 / PLUS 3
- PIÈCES DÉTACHÉES pour QL, SPECTRUM 16 / 48 / 48+ / 128 / PLUS 2, ZX81, INTERFACE ZX1, MICRODRIVES, IMPRIMANTE ZX, INTERFACE ZX2, etc...
- MANETTES DE JEUX et INTERFACES MANETTES pour QL et tous les SPECTRUM (y compris le PLUS 2)
- PAPIER THERMIQUE POUR IMPRIMANTE ZX
- CARTOUCHES MICRODRIVE POUR QL ET SPECTRUM
- MEMBRANES DE CLAVIER POUR QL, SPECTRUM 16/48/48+ /128
- U.L.A.s, ROMS, et circuits intégrés en tous genres.
- INTERFACES DISQUETTES ET LECTEURS DISQUETTES POUR SPECTRUM ET QL

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue SPECTRUM / QL (Spécifiez le modèle exact S.V.P.)

ATARI ST et AMIGA

- Commandez directement les tout derniers logiciels ludiques d'Outre-Manche en nous téléphonant!
- (Pas de catalogue - Commandes par téléphone uniquement)

COMMODORE 64

- Logiciels K7 au prix les plus bas!
- Interface "EXPERT CARTRIDGE" hyper-puissante et programmable avec manuel complet en Français pour sauvegardes et transferts (K7/K7, K7/DISQUETTE, DISQUETTE/DISQUETTE, DISQUETTE/K7)

Téléphonez ou écrivez pour demander le catalogue Commodore 64

DUCHET Computers

51, Saint-George Road, CHEPSTOW NP6 5LA - ANGLETERRE
Téléphone : International +44 - 291 257 80 et +44 - 291 625 780

EXPEDITION IMMEDIATE PAR AVION dans le Monde entier

Nous acceptons les règlements par :

MANDATS POSTE INTERNATIONAUX, EUROCHEQUES, CHEQUES PERSONNELS BANCAIRES FRANCAIS, CHEQUES POSTAUX

et cartes de crédit internationales VISA, EUROCARD, MASTERCARD, ACCESS

Téléphonez EN FRANÇAIS à Caroline, Jean-Pierre ou Didier au (+44) 291 257 80 ou au (+44) 291 625 780 de 8 h à 19 h.



SESAME

BREAKOUT

Le plus fantastique des casse-briques jamais publié dans une revue. Le listing est très long mais au bout du compte vous ne serez pas déçus de la qualité... professionnelle. Ecrit en gfa basic pour ATARI ST

AUTEUR: JULIEN SANCHEZ

```

*****
*
*          BREAKOUT
*
*          J.SANCHEZ 1987
*
*****
Wave 7,7,0,1000,1
If Xbios(4)<>0
  Alert 3,"          BREAKOUT | ne
fonctionne | qu'en basse
résolution",1," K ",Bouton
  End
Endif
**** INITIALISATION GENERALE ****
Wave 3
*** init. joystick ***
Spoke (&HFFFC02),&H14
*** rectif. registres de couleurs
***
Dim
R(15),T$(6),Rec$(10),Rec2$(10),Rec(
10)
For F=1 To 10
  If F Mod 2<>0
    Rec$(F)="JULIEN...."
  Else
    Rec$(F)="PHILOU...."
  Endif
  Rec2$(F)=String$(7,Chr$(16))
  Rec(F)=0
Next F
For F=0 To 15
  Read R(F)
Next F
Data 0,2,3,6,4,7,5,8,9,10,11,14
,12,15,13,1
Dim S$(6),C(6,10),Br(21,13)
*** lecture datas couleurs ***
Restore Coul
For F=0 To 15
  Read X
  Setcolor F,X
Next F
*** parametres generaux ***
Speed=4
Son=1
Py=-4

```

```

Maxi=6
Mini=0
*** datas couleurs ***
Coul:
Data &H000,&H770,&h777,&h700,
&h777,&h555,&h333
Data &h227,&h700,&h722,&h744,
&h766,&h070
,&h770
*** creation des objets ***
** espace 35x5 **
Get 10,10,45,15,Espace2$
** raquette normale **
Deffill 11
Pbox 20,100,25,104
Pbox 45,100,50,104
Deffill 9
Pbox 27,100,43,104
Color 8
For F=101 To 104 Step 2
  Line 27,F,43,F
Next F
For F=29 To 41 Step 2
  Line F,104,F,104
Next F
Color 3
Line 27,102,43,102
Color 0
Plot 20,100
Plot 20,104
Plot 50,100
Plot 50,104
Get 15,100,55,104,Raq$
** raquette adversaire **
Deffill 4
Fill 24,102
Fill 47,102
Get 19,100,51,104,Raq3$
** raquette agrandie **
Deffill 11
Pbox 20,150,25,154
Pbox 55,150,60,154
Deffill 9
Pbox 27,150,53,154
Color 8
For F=151 To 154 Step 2
  Line 27,F,53,F
Next F
For F=29 To 51 Step 2
  Plot F,154
Next F
Color 3
Line 27,152,53,152
Color 0
Plot 20,150
Plot 20,154
Plot 60,150
Plot 60,154
Get 15,150,65,154,Raq2$

```

```

** espace 10x10 **
Get 300,100,310,110,S$(0)
** espace 20x10 **
Get 290,100,310,110,S$(5)
** balle **
Color 5
Line 100,100,102,100
Line 100,106,102,106
Line 99,101,103,101
Line 99,105,103,105
For F=102 To 104
  Line 98,F,104,F
Next F
Color 4
Plot 103,103
Plot 103,104
Plot 102,102
Plot 102,105
Get 98,100,104,106,S$(1)
** brique **
Color 5
Line 202,101,218,101
Line 202,109,218,109
Line 201,101,201,109
Line 219,101,219,109
Get 200,100,220,110,S$(4)
** pillules **
For F=8 To 9
  Color F
  Deffill F
  Pbox 200,150,204,156
  Color 0
  Plot 200,150
  Plot 204,150
  Plot 200,156
  Plot 204,156
  Color 5
  Line 203,153,203,154
  Get 200,150,204,158,S$(F-6)
Next F
Fichier:
Cls
If Exist("BREAKOUT.SCO")=True
  Open "I",#1,"BREAKOUT.SCO"
  For F=1 To 10
    Input #1,Rec$(F)
    Input #1,Rec2$(F)
    Input #1,Rec(F)
  Next F
  Close #1
Else
  Sound 1,15,12,5,10
  Sound 1,0,0,0
  Deftext 15,0,0,6
  Deffill 10,3,9
  Pbox 0,0,319,199
  Graphmode 2
  Text 0,10,300," IL N'EXISTE PAS
DE FICHER-Scores SUR"

```



```

Text 0,20,300," CETTE
DISQUETTE..... "
Text 0,40,300," SOLUTIONS:
"
Text 0,50,300," 1.CREATION D'UN
FICHER-SCORES "
Text 0,60,300," 2.INTRODUISEZ LA
DISQUETTE CONTENANT "
Text 0,70,300," LE
FICHER-SCORES "
Text 0,90," VOTRE CHOIX ?"
Choix:
C$=Input$(1)
Graphmode 0
If C$<>"1" And C$<>"2"
Goto Choix
Endif
If C$="1"
Oper"O",#1,"BREAKOUT.SCO"
For F=1 To 10
Print #1,Rec$(F)
Print #1,Rec2$(F)
Print #1,Rec(F)
Next F
Close #1
Endif
If C$="2"
Goto Fichier
Endif
Endif
Graphmode 0
Debut:
Cls
Gosub Options
Cls
E=40
Level=1
Restore Vect
Goto Jeu2
'
'
'
Procedure Init
G=0
J=1
Bric=0
Lecteur:
Read H,I
If H=99 And I=99
Goto Finlecteur
Endif
For K=G+1 To G+H
Br(J,K)=I
If (I>9 And I<16)
Inc Bric
Endif
Next K

```

```

G=G+H
If G=12
G=0
J=J+1
Endif
Goto Lecteur
Finlecteur:
For F=1 To 8
For G=1 To 12
If Br(F,G)<>0
Put(G-1)*20,(F-1)*10,S$(4)
'
If Br(F,G)<16
Deffill Br(F,G),1,1
Fill
(G-1)*20+5,(F-1)*10+5
Else
If Br(F,G)=16
Deffill 6,2,6
Endif
If Br(F,G)=17
Deffill 4,2,2
Endif
If Br(F,G)=18
Deffill 2,2,6
Endif
If Br(F,G)=19
Deftext 15,0,0,4
Text
(G-1)*20+3,(F-1)*10+7,14,"v+"
Deffill 14,1,1
Endif
If Br(F,G)=20
Deffill 15,1,1
Deftext 14,0,0,4
Text
(G-1)*20+3,(F-1)*10+7,14,"v-"
Endif
If Br(F,G)=21
Deffill 2,1,1
Deftext 10,0,0,4
Text
(G-1)*20+4,(F-1)*10+7,13,"++"
Endif
If Br(F,G)=22
Deffill 2,1,1
Deftext 10,0,0,4
Text
(G-1)*20+4,(F-1)*10+7,13,"?" + Chr$(3)
)
Endif
If Br(F,G)=23
Deffill 3,1,1
Deftext 11,0,0,4
Text
(G-1)*20+5,(F-1)*10+7,"??"
Endif
Fill
(G-1)*20+17,(F-1)*10+7
Endif

```

```

Endif
Next G
Next F
Vect:
'
1:
Data 12,0,12,0,12,15,12,14
,12,13,12,12,12,11,12,10
Data 99,99
'
2:
Data 4,0,1,22,1,19,1,20,1,22
,4,0,1,15,3,0,4,15,3,0,1,15
Data 1,15,1,10,8,0,1,10,1,15
,1,15,2,11,6,0,2,11,1,15
Data 1,15,3,12,4,0,3,12,1
,15,1,15,4,13,2,0,4,13,1,15
Data 1,15,10,14,1,15
Data 12,0
Data 99,99
'
3:
Data 12,0,12,0
Data 1,20,10,15,1,20,1
,15,10,0,1,15
Data 1,15,1,0,8,14,1,0
,1,15,1,15,1,0,8,13,1,0,1,15
Data 1,15,10,0,1,15,1,19
,10,15,1,19
Data 99,99
'
4:
Data 1,23,10,0,1,23,12,0
Data 12,11
Data 1,15,1,0,1,15,1,0,1

```

3615 TILT

MOT CLE JACK

Jusqu'au 15/11

gagnez une

imprimante

pour votre

ordinateur

SESAME

,15,1,0,1,15,1,0,1
 ,15,1,0,1,15,1,0 ¶
 Data 1,0,1,14,1,0,1,14,1
 ,0,1,14,1,0,1,14,1,0
 ,1,14,1,0,1,14 ¶
 Data 1,13,1,0,1,13,1,0
 ,1,13,1,0,1,13,1,0
 ,1,13,1,0,1,13,1,0 ¶
 Data 1,0,1,12,1,0,1,12
 ,1,0,1,12,1,0,1,12
 ,1,0,1,12,1,0,1,12 ¶
 Data 12,10 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 5: ¶
 Data 2,0,1,17,6,0,1,17,2,0 ¶
 Data 5,0,2,15,5,0 ¶
 Data 12,10 ¶
 Data 5,0,2,11,5,0 ¶
 Data 1,0,1,15,1,0,1,5,1
 ,0,2,11,1,0,1,15
 ,1,0,1,15,1,0 ¶
 Data 1,15,1,0,1,15,1,0
 ,4,15,1,0,1,15,1,0,1,15 ¶
 Data 5,0,2,14,5,0 ¶
 Data 2,13,2,12,1,13,2
 ,14,1,13,2,12,2,13 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 6: ¶
 Data 12,0,12,0 ¶
 Data 1,0,4,15,2,23,4,15,1,0 ¶
 Data 1,0,1,15,8,14,1,15,1,0 ¶
 Data 1,0,2,15,6,0,2,15,1,0 ¶
 Data 1,0,2,15,2,0,2,16
 ,2,0,2,15,1,0 ¶
 Data 1,0,2,15,6,0,2,15,1,0 ¶
 Data 1,0,10,15,1,0 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 7: ¶
 Data 1,21,2,0,6,12,2,0,1,21 ¶
 Data 3,0,1,12,4,10,1,12,3,0 ¶
 Data 3,0,1,12,1,10,2
 ,16,1,10,1,12,3,0 ¶
 Data 3,0,1,12,4,10,1,12,3,0 ¶
 Data 3,0,6,12,3,0 ¶
 Data 3,0,6,13,3,0 ¶
 Data 2,0,8,15,2,0 ¶
 Data 12,11 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 8: ¶
 Data 12,0,12,0 ¶
 Data 12,14 ¶
 Data 1,0,5,16,5,17,1,0 ¶
 Data 2,0,8,12,2,0 ¶
 Data 3,0,6,11,3,0 ¶
 Data 4,0,4,10,4,0 ¶
 Data 5,0,2,15,5,0 ¶

Data 99,99 ¶
 ' ¶
 9: ¶
 Data 1,14,1,0,1,15,1,10
 ,1,0,2,19,1,0,1,10
 ,1,15,1,0,1,14 ¶
 Data 1,0,1,14,1,0,1,10,4
 ,0,1,10,1,0,1,14,1,0 ¶
 Data 1,13,1,0,1,14,1
 ,10,4,0,1,10,1,14,1,0,1,13 ¶
 Data 1,0,1,13,1,0,1,10
 ,4,0,1,10,1,0,1,13,1,0 ¶
 Data 1,12,1,0,1,13,1,10
 ,4,0,1,10,1,13,1,0,1,12 ¶
 Data 1,0,1,12,1,0,1,10,4
 ,0,1,10,1,0,1,12,1,0 ¶
 Data 1,11,1,0,1,12,1,10
 ,4,0,1,10,1,12,1,0,1,11 ¶
 Data 1,0,1,11,1,0,1,10,1
 ,20,2,0,1,20,1,10,1,0,1,11,1,0 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 10: ¶
 Data 1,18,1,15,8,0,1,15,1,18 ¶
 Data 2,15,8,0,2,15 ¶
 Data 4,10,1,15,2,10,1,15,4,10 ¶
 Data 3,10,2,15,1,10,1
 ,15,1,23,1,15,3,10 ¶
 Data 4,10,1,15,1,10,1,15
 ,1,10,1,15,3,10 ¶
 Data 4,10,1,15,1,10,1,15,1
 ,10,1,15,3,10 ¶
 Data 4,10,1,15,1,10,1,15
 ,1,10,1,15,3,10 ¶
 Data 4,10,1,15,2,10,1,15,4,10 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 11: ¶
 Data 12,15 ¶
 Data 12,14 ¶
 Data 1,18,1,12,1,11
 ,1,12,1,11,1,12,1
 ,11,1,12,1,11,1,12,1,11,1,18 ¶
 Data 1,12,1,11,1,12
 ,1,11,1,12,1,11,1
 ,12,1,11,1,12,1,11,1,12,1,11 ¶
 Data 12,0 ¶
 Data 1,0,1,13,1,17,1,13
 ,1,0,1,13,1,21,1,13
 ,1,0,1,13,1,17,1,13 ¶
 Data 1,0,1,13,1,0,1,13
 ,1,0,1,13,1,0,1,13
 ,1,0,1,13,1,0,1,13 ¶
 Data 1,0,1,13,1,0,1,13
 ,1,0,1,13,1,0,1
 ,13,1,0,1,13,1,0,1,13 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 12: ¶
 Data 12,13 ¶

Data 1,13,10,0,1,13 ¶
 Data 1,13,4,0,2,15,4,0,1,13 ¶
 Data 1,13,3,0,4,15,3,0,1,13 ¶
 Data 1,13,2,0,2,15,2
 ,18,2,15,2,0,1,13 ¶
 Data 1,13,3,0,4,17,3,0,1,13 ¶
 Data 1,13,4,0,2,15,4,0,1,13 ¶
 Data 1,13,10,0,1,13 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 13: ¶
 Data 1,13,3,0,2,16,2,17,3,0,1,13
 ¶
 Data 1,12,1,11,8,0,1,11,1,12 ¶
 Data 1,11,2,10,1,11,4
 ,0,1,11,2,10,1,11 ¶
 Data 2,10,1,11,1,12,1
 ,13,2,12,1,13,1,12,1,11,2,10 ¶
 Data 1,10,1,11,1,12,1
 ,13,1,12,2,11,1,12,1,13,1,12,1,11,1
 ,10 ¶
 Data 1,11,1,12,1,13,1
 ,12,4,0,1,12,1,13,1,12,1,11 ¶
 Data 1,12,1,13,8,0,1,13,1,12 ¶
 Data 1,22,10,0,1,22 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 14: ¶
 Data 1,18,4,0,2,17,4,0,1,18 ¶
 Data 12,12 ¶
 Data 12,0 ¶
 Data 2,0,10,13 ¶
 Data 12,0 ¶
 Data 10,14,2,0 ¶
 Data 12,0 ¶
 Data 2,0,10,15 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 15: ¶
 Data 12,0 ¶
 Data 5,15,2,0,5,15 ¶
 Data 5,15,2,0,5,15 ¶
 Data 2,15,1,16,2,15,2
 ,0,2,15,1,16,2,15 ¶
 Data 2,15,1,18,2,15,2
 ,0,2,15,1,18,2,15 ¶
 Data 5,15,2,0,5,15 ¶
 Data 5,15,2,0,5,15 ¶
 Data 12,0 ¶
 Data 99,99 ¶
 ' ¶
 16: ¶
 Data 1,14,1,0,1,15,1
 ,10,1,0,1,22,1,22
 ,1,0,1,10,1,15,1,0,1,14 ¶
 Data 1,0,1,14,1,0,1,10
 ,4,0,1,10,1,0,1,14,1,0 ¶
 Data 1,13,1,0,1,14,1,10
 ,4,0,1,10,1,14,1,0,1,13 ¶
 Data 1,0,1,13,1,0,1,10,4

```

,0,1,10,1,0,1,13,1,0 ¶
Data 1,12,1,0,1,13,1,10
,4,0,1,10,1,13,1,0,1,12 ¶
Data 1,0,1,12,1,0,1,10
,4,0,1,10,1,0,1,12,1,0 ¶
Data 1,11,1,0,1,12,1,10
,4,0,1,10,1,12,1,0,1,11 ¶
Data 1,0,1,11,1,0,1,10
,1,17,2,0,1,17,1
,10,1,0,1,11,1,0 ¶
Data 99,99 ¶
' ¶
17: ¶
Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0 ¶
Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0 ¶
Data 2,12,2,0,2,11,2,0,2,12,2,0 ¶
Data 2,0,1,19,1,16,2,0,1
,20,1,17,2,0,1,19,1,16 ¶
Data 2,0,1,16,1,19,2,0
,1,17,1,20,2,0,1,16,1,19 ¶
Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0 ¶
Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0 ¶
Data 2,11,2,0,2,12,2,0,2,11,2,0 ¶
Data 99,99 ¶
' ¶
18: ¶
Data 5,0,1,20,1,20,5,0 ¶
Data 3,14,6,0,3,14 ¶
Data 3,19,6,0,3,19 ¶
Data 1,15,1,18,1,15
,6,0,1,15,1,18,1,15 ¶
Data 3,17,6,0,3,17 ¶
Data 3,13,6,0,3,13 ¶
Data 5,13,2,12,5,13 ¶
Data 12,0 ¶
Data 99,99 ¶
' ¶
19: ¶
Data 1,18,10,0,1,18 ¶
Data 12,0 ¶
Data 1,0,2,11,6,15,2,11,1,0 ¶
Data 3,11,6,15,3,11 ¶
Data 3,11,6,15,3,11 ¶
Data 1,0,2,11,6,15,2,11,1,0 ¶
Data 12,0,12,0 ¶
Data 99,99 ¶
' ¶
20: ¶
Data ,15,2,23,5,15,12
,15,12,15,12,15,3
,17,6,15,3,17,12
,15,12,15,1,22,4
,15,2,21,4,15,,22 ¶
Data 99,99 ¶
' ¶
' **** dessine la partie droite
**** ¶
' ¶
Color 9 ¶
Box 250,0,319,199 ¶

```

```

Color 8 ¶
Box 251,1,318,198 ¶
Color 3 ¶
Box 252,2,317,197 ¶
Color 8 ¶
Box 253,3,316,196 ¶
Color 9 ¶
Box 254,4,315,195 ¶
Get 250,1,319,5,Paroi$ ¶
Deftext 1,1,0,6 ¶
Text 256,12," SCORE" ¶
Print At(33,3),"0000000" ¶
Put 250,25,Paroi$ ¶
Line 254,24,315,24 ¶
Get 250,24,319,29,Paroi$ ¶
Deftext 13,1,0,6 ¶
Text 256,36,"ENERGIE" ¶
Put 250,49,Paroi$ ¶
Color 13 ¶
Box 256,39,314,46 ¶
For F=258 To 258+E ¶
Line F,41,F,44 ¶
Next F ¶
Deftext 10,1,0,6 ¶
Text 256,61," SALLE" ¶
Put 250,74,Paroi$ ¶
Level$=Str$(Level) ¶
Level2$="" ¶
For F=1 To Len(Level$) ¶
Level2$=Level2$+Chr$(Asc(Mid$(Level
$,F,1))-32) ¶
Next F ¶
For F=1 To 3-Len(Level2$) ¶
Level2$=Chr$(16)+Level2$ ¶
Next F ¶
Deftext 10,0,0,6 ¶
Text 256,71," "+Level2$ ¶
Deftext 11,1,0,6 ¶
Text 256,86,"RECORDS" ¶
Deftext 11,0,0,4 ¶
For F=100 To 172 Step 8 ¶
Text
260,F,50,Rec2$(((F-100)/8)+1) ¶
Next F ¶
Put 250,176,Paroi$ ¶
Deftext 8,0,0,6 ¶
Text 256,190,"?" ¶
Deftext 10,0,0,6 ¶
Text 274,190,"ATARI" ¶
' ¶
' **** init. les variables pour 1
tableau **** ¶
' ¶
Xb=100 ¶
Yb=100 ¶
Yb2=100 ¶
Xb2=100 ¶
Xr=140 ¶
Xr2=140 ¶
Px=Maxi ¶

```

AMIE LE PRO.

PARIS 11 et 19, bd Voltaire 75011 PARIS
 Tél. : (1) 43 57 48 20. Métro : République
MARSEILLE 69 cours Lieuteaud 13006 MARSEILLE
 Tél. : 91 42 50.42
 Occasions et SAV : 2, rue Rampon 75011 PARIS
 Tél. : (1) 43 57 82 05
 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

les occasions

RÉVISÉES ET GARANTIES 1 AN.
 Plus de 500 ordinateurs et périphériques
 dans notre magasin spécial occasions :
 2, rue Rampon 75011 PARIS.
 (1) 43 57 82 05.

COMMODORE

Commodore +4	250 F
Commodore 64	450 F
Commodore 128	800 F
Commodore 128 D	1800 F
Lecteur 1541	550 F
Lecteur 1570	550 F
Lecteur 1571	1450 F
Imprimante MPS 801	350 F
Imprimante MPS 803	450 F
Imprimante MPS 1000	800 F
Moniteur couleur 40 C	1000 F
Moniteur couleur 80 C	1400 F
Moniteur monochrome	400 F
Amiga 1000	3500 F
Moniteur 1081	1800 F
PC XT 10 série 1	2800 F
PC XT 20 série 1	4200 F

AMSTRAD

Amstrad CPC 464 monochrome	1000 F
Amstrad CPC 464 C couleur	2000 F
Amstrad CPC 6128 monochrome	2200 F
Amstrad CPC 6128 C couleur	3200 F
Lecteur DDI	1000 F
Imprimante DMP 2000	1000 F
Amstrad PCW 8256	2500 F
PC 1512 SD monochrome	3200 F
PC 1512 HD monochrome	5200 F

ATARI ST

ATARI 520 STF	2000 F
ATARI 1040 STF	3200 F
Imprimantes diverses à partir de	400 F

SESAME

```

If Adlong=5 ¶
  Adlong=0 ¶
  Swap Raq2$,Raq$ ¶
  Endif ¶
  Adspeed=0 ¶
  Extra=False ¶
  Extra2=False ¶
  Ncoups=False ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
' ¶
Procedure Jeu ¶
  Deb2: ¶
  If Int(Sc/1000) Mod 2=0 And
Sc>1995 ¶
    Gosub Adv ¶
  If
((Sc/1000)-Int(Sc/1000))*1000>98¶
    Put Xadv,130,Espace2$ ¶
  Endif ¶
Endif ¶
If Extra=True ¶
  Gosub Extra ¶
Endif ¶
If Extra2=True ¶
  Gosub Extra2 ¶
Endif ¶
Color 10 ¶
Put Xb2,Yb2,S$(0) ¶
Put Xb,Yb,S$(1) ¶
Put Xr,185,Raq$ ¶
If Yb<0 ¶
  Yb=-2 ¶
  Py=Abs(Py) ¶
  Sound 2,15,12,5,Son ¶
  Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
If Yb>190 ¶
  Py=-Abs(Py) ¶
  Color 0 ¶
  Line 258+E,41,258+E,44 ¶
  E=E-1 ¶
  Sound 1,15,1,3,0 ¶
  Wave 63,7,0,1000,Son ¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If(Yb>175AndYb<190AndXb>Xr-2
And Xb<Xr+37+Adlong*2) ¶
  Py=-Py ¶
  AdPx,(Xb<Xr+{AncPx>-Maxi)*1
¶
  AdPx,(Xb>Xr+27+(Adlong*2And
Px<Maxi)*-1 ¶
  If Mini=0 ¶
    Goto Saut ¶
  Endif ¶
  If (Px<Mini And Px>=0)=True ¶
    Px=Mini ¶
    Goto Saut ¶

```

```

Endif ¶
If (Px>-Mini And Px<=0) ¶
  Px=-Mini ¶
Endif ¶
Saut: ¶
Sound 3,15,Abs(Px)*2,4,0 ¶
Wave 7,7,0,5000,Son ¶
Goto Testcote ¶
Endif ¶
' ¶
' ¶
If (Px>0 And Py<=0)=True ¶
  Gosub Test1 ¶
  Gosub Test2 ¶
  Gosub Test3 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px<0 And Py<=0)=True ¶
  Gosub Test1 ¶
  Gosub Test8 ¶
  Gosub Test7 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px<0 And Py>=0)=True ¶
  Gosub Test5 ¶
  Gosub Test6 ¶
  Gosub Test7 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px>0 And Py>=0)=True ¶
  Gosub Test3 ¶
  Gosub Test4 ¶
  Gosub Test5 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px=0 And Py>=0)=True ¶
  Gosub Test4 ¶
  Gosub Test5 ¶
  Gosub Test6 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Goto Testcote ¶
Endif ¶
If (Px=0 And Py<=0)=True ¶
  Gosub Test8 ¶
  Gosub Test1 ¶
  Gosub Test2 ¶
  Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
¶
  Endif ¶
' ¶
Testcote: ¶
If (Bric=0 Or E<=0)=True ¶

```

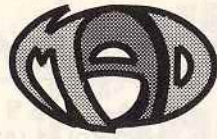
```

  Goto Fin ¶
Endif ¶
If Xb<0 ¶
  Px=Abs(Px) ¶
  Sound 1,15,5,4,Son ¶
  Sound 1,0,0,0 ¶
  Goto Changements ¶
Endif ¶
If Xb>230 ¶
  Put Xb,Yb,S$(0) ¶
  Px=-Abs(Px) ¶
  Sound 1,15,5,4,Son ¶
  Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
Changements: ¶
Xb2=Xb ¶
Yb2=Yb ¶
Add Xb,Px ¶
Add Yb,Py ¶
Hidem ¶
J=Peek(&HFFFC02) ¶
If J<>0 ¶
  Add Xr,(J=8 And
Xr<205-Adlong*2)*(-Speed-Adsp¶
ed)
  Add Xr,(J=4 And
Xr>-2)*(Speed+Adspeed) ¶
  If J=128 ¶
    Pk=0 ¶
    Sound 1,15,10,4,20 ¶
    Sound 1,0,0,0 ¶
    While(Pk<>128AndPk<>2And
Pk<>4)=True ¶
      Pk=Peek(&HFFFC02) ¶
    Wend ¶
    If Pk=128 ¶
      Sound 1,15,10,4,20 ¶
      Sound 1,0,0,0 ¶
      Goto Deb2 ¶
    Endif ¶
    If Pk=4 ¶
      Bric=0 ¶
      Goto Deb2 ¶
    Endif ¶
    E=0 ¶
    Goto Fin ¶
  Endif ¶
Endif ¶
Goto Deb2 ¶
Fin: ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Jeu2: ¶
Gosub Init ¶
Gosub Jeu ¶
If E=0 ¶
  Goto Fin2 ¶
Endif ¶
Put Xb,Yb,S$(0) ¶
For F=Xr To -40-Adlong*2 Step -0.5

```

¶ Put F,185,Raq\$ ¶
 Next F ¶
 Deffill 0 ¶
 Pbox 0,0,249,199 ¶
 Level=Level+1 ¶
 If Level=21 ¶
 Level=1 ¶
 Restore Vect ¶
 Endif ¶
 E=E+20 ¶
 If E>53 ¶
 E=53 ¶
 Endif ¶
 Deftext 1,0,0,10 ¶
 Deftext 3,4,4,6 ¶
 Tex0,190,240,"PRESSEZLEBOUTON
 DE FEU" ¶
 While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
 Wend ¶
 Adspeed=0 ¶
 If Adlong=5 ¶
 Adlong=0 ¶
 Swap Raq\$,Raq2\$ ¶
 Endif ¶
 Cls ¶
 Goto Jeu2 ¶
 ¶
 Fin2: ¶
 For G=1 To 1000 ¶
 Next G ¶
 For F=0 To 80 ¶
 Color 0 ¶
 For G=1 To 5 ¶
 Plot
 Xr+Int(Rnd*(30+Adlong*2))+5,185+Int
 (Rnd*5) ¶
 Next G ¶
 Sound 1,15,Int(Rnd*12),2,1 ¶
 Sound 1,0,0,0 ¶
 Next F ¶
 Deffill 0 ¶
 Pbox 0,0,249,199 ¶
 Deftext 1,0,0,14 ¶
 Text 0,100,249," GAMEOVER "
 ¶
 Color 3 ¶
 Ellipse 125,95,95,20 ¶
 Color 8 ¶
 Ellipse 125,95,94,19 ¶
 Ellipse 125,95,96,21 ¶
 Color 9 ¶
 Ellipse 125,95,93,18 ¶
 Ellipse 125,95,97,22 ¶
 Deftext 3,4,4,6 ¶
 Tex0,190,240,"PRESSEZLEBOUTON
 DE FEU" ¶
 While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
 Wend ¶
 Cls ¶

OUVERT DU LUNDI AU



BOUTIQUE MICRO
42, RUE LAMARTINE
75009 PARIS
 ☎ :48.78.11.65
L'Amiga, tout l'Amiga,
rien que l'Amiga

SAMEDI DE 9 H 30 A 19 H

MAD C'EST L'AMIGA
 SYSTEMES

Métros: CADET
 NOTRE DAME
 DE LORETTE

A MIGA 500 4690F
A MIGA 2000 11590F

A500 + A1084 S(STEREO) 7490 FRANCS
 A2000 + A1084 S(STEREO) 14590 FRANCS

PROMOTION EDUCATION NATIONALE:
PACK EDUCAMIGA A2000 + A1084 + KIT PC XT
12990 FRANCS

MAD C'EST ENCORE L'AMIGA

SAV SUR
 PLACE 7 JOURS
 MAXI

PERIPHERIQUES CONSTRUCTEURS

A1010	A2010	A501	A2058	KIT PC	A2090+ST506	EXCLUSIF	A520 A2032
3"1/2	3"1/2	512K	2MEGS	CARTE +	CONTROL	CARTE SCSI	VIDEO
EXT	INTER	A500	A2000	5"1/4	+20MEGS	A2000	PAL
1390	1 640	1490	NC	5600	6150	2100	190 899

PERIPHERIQUES CONNECTABLES OU COMPATIBLES

LECTEUR	LECTEUR	FILTRE	CODEUR	GENLOCK	PERFECT
GOLEM	GOLEM	ELECTR	SATELLIT	GST 30	SOUND
3"1/2 DF	5"1/4	DG88	PAL	SATELLIT	DIGITAL
1650,00	2190,00	2420,00	2620,00	3490,00	899,00
MPS 1500	PAINTJET	NEC	MPS 1250	EMULAT.	EMULAT
COULEUR	H.P. JET	P2200	9 AIG.	FLAM	MINITEL
AIGUILLE	ENCRE	24 AIG.	N/B	MITEL	ARCHOS
3390,00	15390,00	4490,00	2090,00	760,00	890,00

MAD C'EST TOUJOURS L'AMIGA

DISKETTES 3"1/2
 KONICA MF 2 DD
 120 FR\$ /10

SOFTS DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

GRAPHICS/VIDEO		SON/MUSIQUE		DIVERTISSEMENT	
DPAINT II	700	DELUXE MUSIC	700	GALACTIC CONQ.	269
DVIDEO 1.2 PAL	700	SONIX	690	CARRIER COMMAND	283
PHOTOLAB	630	Dr.T's (KCS)	1999	PLATOON	279
PHOTON PAINT	940	AUDIO MASTER	NC	INTERCEPTOR	269
VIDEOSCAPE	1549	<u>LANGAGES ET UTIL.</u>		MENACE	240
MODELER 3D	850	LATTICE 4.0	1990	CHESSMASTER 2000	199
SCULPT 3D	899	KINDWORDS	950	FERRARI FORMULA	261
ANIMATE 3D	1450	MARAUDER II	379	POW	330
HUGEPRINT	450	PACK BUREAU	2990	BARD'S TALE II*	370
DIGIVIEW 3.0	1995	DATAMAT	495	FLIGHT SIMULA.	399
PAGEFLIPPER	630	SUPERBASE PRO	2490	PANDORA*	216
TVTEXT	859	QUARTERBACK	550	SCENARY EUROPE	219
PROVIDEO	2500	PRO. PAGE	3690	ULTIMA IV	330
VIDEO TITLER	1000	TEXTCRAFT +	300	BOMB JACK	320
THE DIRECTOR	679	VIZAWRITE	1490	STAR GOOSE	226

MAD C'EST FOU !!!

JOYSTICK A
 PARTIR DE 70 F

EN NOVEMBRE JOUEZ ET GAGNEZ
5 ou 7 ou 10%*

(*DE REMISE SUR VOTRE FACTURE SAUF PROMOTION)

BON A RETOURNER A MAD :42, RUE LAMARTINE- 75009 PARIS
 NOM: PRENOM:

ADRESSE

Envoyez moi ma MAD*CARD; ci-joint une photo et 2 timbres à
 2,20F.

Envoyez moi par retour votre catalogue ainsi que votre tarif général.

PAR
 M
 I
 N
 I
 T
 E
 L
 4
 5
 0
 7
 8
 5
 0
 3
 -
 K
 H
 E
 O
 P
 S

T-59

SESAME

```

If Sc>Rec(10) ¶
  Sound 1,15,5,5,8 ¶
  Sound 1,15,6,5,8 ¶
  Sound 1,15,7,5,8 ¶
  Sound 1,15,8,5,16 ¶
  Sound 1,15,7,5,8 ¶
  Sound 1,15,8,5,24 ¶
  Sound 1,0,0,0 ¶
  Print"BRAVO,VOUSAVEZREALISE
L'UN DES 10" ¶
  Print "MEILLEURS SCORES !" ¶
  Print ¶
  Input"ENTREZVOTRENOMSVP(10
LETTRES MAXI)";N$ ¶
  If Len(N$)>10 ¶
    N$=Mid$(N$,1,10) ¶
  Endif ¶
  N$=N$+String$(10-Len(N$),".") ¶
  F=1 ¶
  Tri: ¶
  If Sc>Rec(F) ¶
    For G=9 To F Step -1 ¶
      Rec(G+1)=Rec(G) ¶
      Rec$(G+1)=Rec$(G) ¶
      Rec2$(G+1)=Rec2$(G) ¶
    Next G ¶
    Rec(F)=Sc ¶
    Rec$(F)=N$ ¶
    Rec2$(F)=" ¶
    For H=1 To Len(Str$(Rec(F))) ¶
      Rec2$(F)=Rec2$(F)+Chr$(Asc(Mid$(Str
$(Rec(F)),H,1))-32) ¶
      Next H ¶

Rec2$(F)=String$(7-Len(Rec2$(F)),Ch
r$(16))+Rec2$(F) ¶
  Else ¶
    Inc F ¶
    Goto Tri ¶
  Endif ¶
Endif ¶
Sc=0 ¶
Goto Debut ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test1 ¶
  A=Xb+5-((Xb+5) Mod 20) ¶
  B=Yb-Abs(Py)-((Yb-Abs(Py)Mod
10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 2,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test4 ¶
  A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
  B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 2,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test5 ¶
  A=(Xb+5)-((Xb+5) Mod 20) ¶
  B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 2,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test3 ¶
  A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
  B=(Yb+5)-((Yb+5) Mod 10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 3,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶

```

```

Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
  Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Py=Abs(Py) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test2 ¶
  A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
  B=(Yb-Abs(Py))-((Yb-Abs(Py)Mod
10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 3,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test3 ¶
  A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
  B=(Yb+5)-((Yb+5) Mod 10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 3,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶

```

```

Else ¶
  Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 1,15,P-9,5,Son ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test4 ¶
  A=(Xb+Abs(Px)+10)-((Xb+Abs(Px)+10)
Mod 20) ¶
  B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 2,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test5 ¶
  A=(Xb+5)-((Xb+5) Mod 20) ¶
  B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
  P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
  If P>9 ¶
    If P=10 ¶
      Put A,B,S$(5) ¶
      Dec Bric ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
    Endif ¶
    If P<16 And P<>10 ¶
      Deffill P-1,1,1 ¶
      Put A,B,S$(4) ¶
      Fill A+5,B+5 ¶
      Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
    Else ¶
      Gosub Specialbrique ¶
    Endif ¶
    Py=-Abs(Py) ¶
    Px=Abs(Px) ¶
    Add Sc,5 ¶
    Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
    Sound 2,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶

```

```

Endif ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test6 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(P)Mod
20) ¶
B=(Yb+Abs(Py)+10)-((Yb+Abs(Py)+10)
Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Py=-Abs(Py) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 1,15,P-9,5,Son ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
¶
Procedure Test7 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(P)Mod
20) ¶
B=(Yb+5)-((Yb+5) Mod 10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=Abs(Px) ¶
Add Sc,5 ¶

```

UNE OREILLE PARTOUT!...

GARANTI 1 AN

PORTEE 5 KM!

MICRO-ESPION TX 2007

225F PRIX SPECIAL

BON A DECOUPER CI-DESSOUS



Un modèle de micro-émetteur étonnant par sa puissance. Performances améliorables (voir mode d'emploi en français).

NON HOMOLOGUE P.T.T

- **SIMPLE** : réception sur tout poste radio FM, auto-radio, chaîne Hi-Fi, etc. Il suffit de déplacer la fréquence pour trouver une zone libre sur votre radio actuelle en FM.
- **DISCRET** : sans fil, sans branchement, sans antenne extérieure, vous le mettez où vous voulez.
- **PRATIQUE** : petit et léger, fonctionne avec une pile courante de 9 volts jusqu'à 250 h en continu (livré sans pile).
- **UTILE ET EFFICACE** : pour surveiller enfants, commerces, garages, personnes malveillantes, ennemis, malhonnêtes, etc.

Pour les bricoleurs, une vraie radio libre très facilement

Essayez cet appareil (meilleur rapport qualité-prix de cette gamme !). Plus de 30.000 exemplaires vendus à ce jour ! Fourni aux professionnels, détectives, gardiennages, etc.

Bon à renvoyer à : SCANNER'S - B.P. 26 - 13351 MARSILLE CEDEX 5
TEL. 91 92 39 39 + - TELEX : 402 440 F PRAGMA

SCANNER'S PARIS-LYON-MARSEILLE

Veuillez m'adresser la commande ci-dessous (préciser quantité) :

Livraison rapide et discrète en recommandé sous 48 h

MICRO-EMETTEUR TX 2007 au prix unitaire de 225 F + 15 F de port en recommandé, soit 240 F.

Ci-joint mon règlement par :

C.C.P. Chèque bancaire Mandat-lettre

Envoyez-moi contre remboursement (+ 25 F à régler au facteur)

Nom

Adresse

Code postal [] [] [] [] Ville :

SESAME

```

Sound 2,15,P-9,5,Son ¶
Sound 2,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
' ¶
' ¶
Procedure Test8 ¶
A=(Xb-Abs(Px))-((Xb-Abs(P>Mod
20) ¶
B=(Yb-Abs(Py))-((Yb-Abs(P>Mod
10) ¶
P=Br((B/10)+1,(A/20)+1) ¶
If P>9 ¶
If P=10 ¶
Put A,B,S$(5) ¶
Dec Bric ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0 ¶
Endif ¶
If P<16 And P<>10 ¶
Deffill P-1,1,1 ¶
Put A,B,S$(4) ¶
Fill A+5,B+5 ¶
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=P-1 ¶
Else ¶
Gosub Specialbrique ¶
Endif ¶
Px=-Abs(Px) ¶
Py=Abs(Py) ¶
Add Sc,5 ¶
Sound 3,15,P-9,5,Son ¶
Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
' ¶

```

```

Procedure Reliefs ¶
Color 3 ¶
Box Xa+2,Ya+2,Xb-2,Yb-2 ¶
Color 8 ¶
Box Xa+1,Ya+1,Xb-1,Yb-1 ¶
Box Xa+3,Ya+3,Xb-3,Yb-3 ¶
Color 9 ¶
Box Xa,Ya,Xb,Yb ¶
Box Xa+4,Ya+4,Xb-4,Yb-4 ¶
Return ¶
Procedure Options ¶
Opt: ¶
Cls ¶
Xa=0 ¶
Ya=0 ¶
Xb=319 ¶
Yb=199 ¶
Gosub Reliefs ¶
Deftext 10,0,0,13 ¶
Text 105,23,112,"BREAKOUT" ¶
Deftext 12,0,0,4 ¶
Text 105,31,112,"ECRIT PAR
J.SANCHEZ-1987" ¶
Xa=98 ¶
Ya=6 ¶
Xb=222 ¶
Yb=37 ¶
Gosub Reliefs ¶
Xa=50 ¶
Xb=270 ¶
Ya=40 ¶
Yb=193 ¶
Gosub Reliefs ¶
F=1 ¶
T$(1)="JOUER A BREAKOUT" ¶
T$(2)="REGLES DU JEU" ¶
T$(3)="MODIFICATIONS" ¶
T$(4)=" REMARQUES" ¶
T$(5)=" RECORDS " ¶
T$(6)=" ARRET " ¶
For G=1 To 6 ¶
If G=1 ¶
Deftext 13,0,0,12 ¶
Else ¶
Deftext 11,0,0,12 ¶
Endif ¶
Text60,60+(G-1)*25,200,T$(G) ¶
Next G ¶
Get 52,40,268,45,Paroi$ ¶
For G=64 To 164 Step 25 ¶
Put 52,G,Paroi$ ¶
Next G ¶
Deffill 9,3,7 ¶
Fill 10,10 ¶
Optest: ¶
J=Peek(&HFFFC02) ¶
If J=1 Or J=2 ¶
Deffill 0 ¶
Pbox
55,45+(F-1)*25,265,63+(F-1)*25 ¶

```

```

Deftext 11,0,0,12 ¶
Text60,60+(F-1)*25,200,T$(F) ¶
If J=1 ¶
Dec F ¶
Endif ¶
If J=2 ¶
Inc F ¶
Endif ¶
If F>6 ¶
F=1 ¶
Endif ¶
If F<1 ¶
F=6 ¶
Endif ¶
Deffill 0 ¶
Pbox
55,45+(F-1)*25,265,63+(F-1)*25 ¶
Deftext 13,0,0,12 ¶
Text60,60+(F-1)*25,200,T$(F) ¶
Sound 1,15,6,4,2 ¶
Sound 1,15,6,3,2 ¶
Sound 1,15,6,4,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
If J<>128 ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
Sound 1,15,12,5,2 ¶
Sound 1,15,12,3,2 ¶
Sound 1,0,0,0 ¶
If F=1 ¶
Goto Finmenu ¶
Endif ¶
If F=2 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Rules ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=3 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Modifs ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=4 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Remarques ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=5 ¶
Sget Ecran$ ¶
Gosub Records ¶
Sput Ecran$ ¶
Goto Optest ¶
Endif ¶
If F=6 ¶
Gosub Gem ¶
Endif ¶

```

3615 TILT MOT-CLE GOTO

****GOTO****
répond
à toutes
vos questions
concernant
la programmation
et la rubrique
Sésame

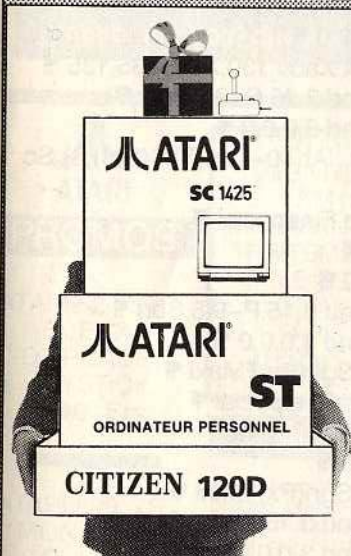
Finmenu: ¶
 Return ¶
 Procedure Remarques ¶
 Deffill 10,3,3 ¶
 Color 10 ¶
 Pbox 50,40,270,193 ¶
 Graphmode 2 ¶
 Deftext 11,0,4,6 ¶
 Text 60,55,"REMARQUES:" ¶
 Text 55,65,210," Pour mettre le jeu en pause," ¶
 Text 55,75,210,"appuyez sur le bouton de feu." ¶
 Text 55,85,210," Pour arreter de jouer, tirez" ¶
 Text 55,95,210,"le joystick vers le bas." ¶
 Text 55,105,210," Pour reprendre le jeu," ¶
 Text 55,115,210,"poussez une fois de plus le" ¶
 Text 55,125,210,"bouton de feu." ¶
 Text 55,135,210," Si le cliquetis du clavier" ¶
 Text 55,145,210,"se déclenche, appuyez sur une" ¶

Text 55,155,210,"touche quelconque." ¶
 Text 55,165,210," BONNE CHANCE!" ¶
 Text 55,185,210,"APPUYEZ SUR LE BOUTON DE FEU" ¶
 While Peek(&HFFFC02)<>128 ¶
 Wend ¶
 Sound 1,15,12,5,2 ¶
 Sound 1,15,12,4,2 ¶
 Sound 1,15,12,3,2 ¶
 Sound 1,0,0,0 ¶
 Graphmode 0 ¶
 Return ¶
 Procedure Gem ¶
 Kill "BREAKOUT.SCO" ¶
 Open "O",#1,"BREAKOUT.SCO" ¶
 For F=1 To 10 ¶
 Print #1,Rec\$(F) ¶
 Print #1,Rec2\$(F) ¶
 Print #1,Rec(F) ¶
 Next F ¶
 Close #1 ¶
 Spoke (&HFFFC02),&H8 ¶
 Setcolor 0,0,7,0 ¶
 Setcolor 15,0,0,0 ¶
 End ¶

Return ¶
 Procedure Rules ¶
 Deffill 11,3,3 ¶
 Color 11 ¶
 Pbox 50,40,270,193 ¶
 Graphmode 2 ¶
 Deftext 10,0,4,6 ¶
 Text 60,55,"REGLES DU JEU" ¶
 Text 55,65,210," Réussirez-vous à vous évader" ¶
 Text 55,75,210,"du vaisseau spatial où vous" ¶
 Text 55,85,210,"etes detenu ? Rien n'est moins" ¶
 Text 55,95,210,"sur ! Pour briser les 20 murs" ¶
 Text 55,105,210,"qui vous séparent de la liberté" ¶
 Text 55,115,210," vous ne disposez que d'une" ¶
 Text 55,125,210,"seule arme, à la fois efficace" ¶
 Text 55,135,210,"et dangereuse." ¶
 Text 55,145,210," Au cours de votre mission," ¶

ENFIN UN SPECIALISTE AU NORD DE PARIS

Quelles que soient les propositions qui vous sont faites, S.C.A.P. vous en donne PLUS pour votre ARGENT



* Dans les limites du stock disponible
 Crédit CETELEM, Carte Auroré, Carte Bleue, facilités de paiement
 Conditions spéciales pour les Collectivités, Comités d'entreprise.....

PROMOS
 1040 ST mono
 Star LC-10
 " Le Rédacteur "
 1 boîte de disks 3"1/2
 1 rame de listing
~~9545,00 frs~~
8490,00 frs
 Amiga 500
 écran couleur 1084
 1 Joystick
 3 boîtes 3"1/2
 1 Jeu au choix (valeur 250 frs)
 Delux Paint II
~~8600,00 frs~~
7490,00 frs

ATARI
 ATARI 520STF 3490,00 ttc
 ATARI 520 ST couleur 5490,00 ttc
 ATARI 1040 STF mono 5990,00 ttc
 MEGA ST2 mono 9950 ht
 MEGA ST4 mono 12950 ht
 Imprimante Laser SLM804 11950 ht
 Disque Dur SH 205 4208 ht
 Scanners (300 & 200 dpi) N.C.

EXCLUSIF!!
 Lecteurs externes
 3"1/2 Atari & Amiga 1250,00 frs
 5"1/4 Atari & Amiga 1550,00 frs

IMPRIMANTES
 Star LC-10 (plus cordon) 2880,00 ttc
 Star LC-10 couleur " 3250,00 ttc
 Citizen 120-D 1950,00 ttc
 Epson LQ-500 (24 aiguilles) 3950,00 ttc
 Nec P2200 (24 aiguilles) 4300,00 ttc

AMIGA
 A500 UC 512k ram 4725,00 ttc
 A500 + Moniteur couleur 7490,00 ttc
 A2000 UC 1Mo ram 9990,00 ht
 A2000 UC+monit.coul. 12900,00 ht
 Extension Mémoire pour A500 1495,00 ttc

CONSOLES DE JEU
 CONSOLES SEGA & NINTENDO
 Et toute la bibliothèque de jeux !!!

INTERESSANT
 Moniteurs 3 résolutions pour ST mono... 2650frs
 couleur..... 5990 frs
 (pour la reprise de vos moniteurs...nc)

OCCASIONS
 1ère main des machines révisées
 garanties 6 mois à des prix défiant toute concurrence
 appelez nous au 42.43.22.78.

DOMAINE PUBLIC ST & AMIGA
 Arrivages d'été des Etats-Unis & d'Angleterre
 400 Diskettes-1000 titres - jeux-demos-langages-utilitaires-images. Envoyez nous une enveloppe timbrée (spécifiez la marque de l'ordinateur) pour recevoir notre catalogue gratuit
30 frs la diskette, la 5ème gratuite !!!

S.C.A.P. INFORMATIQUE
 62 RUE GABRIEL PERI 93200 ST-DENIS
 METRO SAINT-DENIS BASILIQUE
 OUVERT LE DIMANCHE MATIN DE 9H A 12H30
 DU LUNDI AU SAMEDI DE 9H A 19H sans interruption
 ☎ (1) 42-43-22-78
 Grand parking à proximité

SESAME

```

Text 55,155,210,"vous
bénéficierez de certaines"
Text 55,165,210,"aides: sachez en
tirer profit."
Text 55,175,210,"          BONNE
CHANCE !
Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
BOUTON DE FEU "
While Peek(&HFFFC02)<>128
Wend
Sound 1,15,12,5,2
Sound 1,15,12,4,2
Sound 1,15,12,3,2
Sound 1,0,0,0
Graphmode 0
Return
'
'
Procedure Modifs
Color 2
Deffill 0
Pbox 50,40,270,193
Box 50,40,270,193
Deftext 3,0,0,4
Text 55,55,210," MODIFICATIONS
"
Text 55,65,210,"Vitesse de la
raquette (1?5)"
Text 55,72,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Speed)+")
"
M1:
Speed=Val(Input$(1))
If Speed<1 Or Speed>5
Goto M1
Endif
Text 55,92,210,"Vitesse verticale
de la balle(1?5)"
Text 55,99,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Abs(Py))+")
"
M2:
Py=Val(Input$(1))
If Py<1 Or Py>5
Goto M2
Endif
Py=-Py
Text 55,115,210,"Vitesse
horizontale de la balle"
Text55,122,210,"Vitesse maximum
(1?6)
"
Text 55,129,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Maxi)+")
"
M3:
Maxi=Val(Input$(1))
If Maxi<1 Or Maxi>6
Goto M3
Endif
Text 55,142,210,"Vitesse minimum

```

```

(0?6) "
Text 55,149,210,"(vitesse
actuelle:"+Str$(Mini)+")
"
M3bis:
Mini=Val(Input$(1))
If Mini<0 Or Mini>6 Or Mini>Maxi
"
Goto M3bis
Endif
Text 55,162,210,"Longueur des
bruitages
"
Text 55,169,"(longueur
initiale:1)"
Text 55,176," A:1 B:0.1
C:0.01 D:0 "
M4:
Son$=Input$(1)
If(Asc(Son$)<65OrAsc(Son$)>68)
Anc(Asc(Son$)<9?0Asc(Son$)>100)
"
Goto M4
Endif
If Son$="a" Or Son$="A"
Son=1
Endif
If Son$="b" Or Son$="B"
Son=0.1
Endif
If Son$="c" Or Son$="C"
Son=0.01
Endif
If Son$="d" Or Son$="D"
Son=0
Endif
Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
BOUTON DE FEU "
While Peek(&HFFFC02)<>128
Wend
Sound 1,15,12,5,2
Sound 1,15,12,4,2
Sound 1,15,12,3,2
Sound 1,0,0,0
Return
'
'
Procedure Records
Deffill 10,3,3
Pbox 50,40,270,193
Graphmode 2
Deftext 12,0,0,6
Text55,55,210,"~~~~~TOP
10 ~~~~~"
For G=1 To 10
Text55,65+(G*10),210,Rec$(G)+
"+Rec2$(G)
Next G
Text55,185,210,"APPUYEZSURLE
BOUTON DE FEU"
While Peek(&HFFFC02)<>128
Wend

```

```

Sound 1,15,12,3,2
Sound 1,15,12,4,2
Sound 1,15,12,5,2
Sound 1,0,0,0
Graphmode 0
Return
'
'
Procedure Specialbrique
Put A,B,S$(0)
Put A+10,B,S$(0)
Br((B/10)+1,(A/20)+1)=0
If P=16
Add E,10
Sound 1,15,P-9,6,Son
Sound 1,0,0,0
If E>53
E=53
Endif
Deffill 13
Pbox 258+E-10,41,258+E,44
Goto Finspecial
Endif
If P=17
Sub E,10
Sound 2,15,P-9,2,Son
Sound 2,0,0,0
If E<0
E=0
Endif
Deffill 0
Pbox 258+E,41,258+E+10,44
Goto Finspecial
Endif
If P=18
Add Sc,1000
Deffill 0
Pbox Xadv,130,Xadv+35,135
Sound 3,15,P-9,7,Son
Sound 3,0,0,0
Print At(40-Len(Str$(Sc)),3);Sc
"
Goto Finspecial
Endif
If P=19
Sound 3,15,P-9,5,Son
Sound 3,0,0,0
Px=Sgn(Px)*Maxi
Goto Finspecial
Endif
If P=20
Px=Sgn(Px)*Mini
Sound 3,15,P-9,5,Son
Sound 3,0,0,0
Goto Finspecial
Endif
If P=21
If Extra=False
Extra=True
Xex=A+5
Yex=B

```

```

Endif ¶
Goto Finspecial ¶
Endif ¶
If P=22 ¶
  If Extra2=False ¶
    Extra2=True ¶
    Xex2=A+5 ¶
    Yex2=B ¶
  Endif ¶
  Goto Finspecial ¶
Endif ¶
If P=23 ¶
  Bric=0 ¶
  Sound 1,15,10,4,Son*5 ¶
  Sound 1,0,0,0 ¶
Endif ¶
Finspecial: ¶
Return ¶
¶
Procedure Adv ¶
If Xadv<Xr+4 ¶
  Inc Xadv ¶
Else ¶
  If Xadv>Xr+4 ¶
    Dec Xadv ¶
  Endif ¶
Endif ¶
Put Xadv,130,Raq3$ ¶

```

```

If (Yb>122 And Yb<137 And
Xb>Xadv-6AndXb<Xadv+31)=True¶
  Py=-Py ¶
  Sound 3,15,12,2,Son ¶
  Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Return ¶
¶
Procedure Extra ¶
Put Xex,Yex,S$(0) ¶
Add Yex,2 ¶
Put Xex,Yex,S$(2) ¶
If Yex>177 ¶
  If Yex>200 ¶
    Extra=False ¶
    Goto Fextra ¶
  Endif ¶
  If Xex>Xr+1 And
Xex<Xr+35+(Adlong*2AncYex<19)¶
    Adspeed=5-Speed ¶
    Put Xex,Yex,S$(0) ¶
    Extra=False ¶
    Sound 3,15,12,5,Son ¶
    Sound 3,0,0,0 ¶
  Endif ¶
Endif ¶
Fextra: ¶
Return ¶

```

```

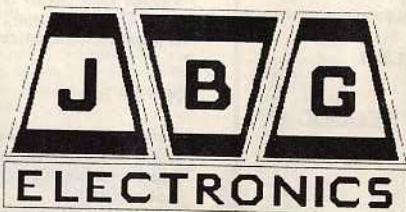
¶
Procedure Extra2 ¶
Put Xex2,Yex2,S$(0) ¶
Add Yex2,3 ¶
Put Xex2,Yex2,S$(3) ¶
If Yex2>177 ¶
  If Yex2>200 ¶
    Extra2=False ¶
    Goto Fextra2 ¶
  Endif ¶
  If Xex2>Xr+1 And
Xex2<Xr+35+(Adlong*2AncYex2<190)
¶
  If Adlong=0 ¶
    Adlong=5 ¶
    Swap Raq2$,Raq$ ¶
    If Xr>195 ¶
      Xr=195 ¶
    Endif ¶
  Endif ¶
  Put Xex2,Yex2,S$(0) ¶
  Extra2=False ¶
  Sound 3,15,12,5,Son ¶
  Sound 3,0,0,0 ¶
Endif ¶
Endif ¶
Fextra2: ¶
Return ¶

```

OUVERT DE 10H A 19H (SANS INTERRUPTION)

DU LUNDI AU SAMEDI

163, avenue du Maine
75014 Paris
 metro: mouton-duvernet ou alesia



TEL : (1) **45.41.44.54**
45.41.41.63

ATARI
PROMOS

ATARI 520 STF
 5 JEUX
 D'ARCADE
 1 JOYSTICK
3490 Frs

ATARI 520 STF
 MONITEUR
 COULEUR
 640 X 200
 5 JEUX
 D'ARCADE
 1 JOYSTICK
4990 Frs

ATARI 1040STF
 MONITEUR MONO.
 SM124 640X400
 IMPRIMANTE STAR LC10
 TRAITEMENT DE TEXTE
 "LE REDACTEUR"
 10 DISQUES VIERGES
 1 TAPIS DE SOURIS
8290 Frs ttc

MATERIEL

ATARI 1040STF (SEUL)	4490 F
DISQUE DUR SH205	4790 F
LECTEUR EXT. (DFDD)	1490 F
MONITEUR SM124	1390 F
MONITEUR SC1425	2490 F
IMP. STAR LC10	2690 F
FREE-BOOT	350 F
IMP. STAR LC24-10	3990 F
LECTEUR D.F. INTERNE	1200 F
HANDY-SCANNER (16 T)	3490 F
SOURIS ST	390 F

10 DISQUETTES 3.5P DFDD : 95 F

LOGICIELS

Toutes les nouveautés
 Importations U.S. et G.B.
 sur ATARI ST et AMIGA
 Loisirs et Professionnels
 Téléphonez au :
45-41-44-54
 Pour Disponibilité et Prix

STAR LC10 COUL.
2950 Frs

**CONDITIONS
 SPECIALES POUR
 COLLECTIVITES
 ECOLES**
 TEL:
45-41-26-04

AMIGA
 AMIGA 500
4490 Frs

AMIGA 500
 MONITEUR
 1084 COUL.
7290 Frs

***** PROMO *****

**AMIGA 500
 MONITEUR COULEUR
 STAR LC10 COULEUR**
8990 Frs

NINTENDO

TOUTES LES CARTOUCHES
 DISPONIBLES.
 LA CONSOLE + 1 LOGICIEL : 990 Frs

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU MINTEL: 36-15 CODE:ACTO MOT-CLE:JBG

INDEX

Vous trouverez ci-dessous le répertoire de tous les logiciels testés dans le n° 58 bis, dans le n° 59 et à paraître dans le n° 59 bis (sous réserves de modifications), classés par ordre alphabétique.

CRÉATION

N° 58 bis
 Cartoon Design Disk (Atari ST) : p. 74
 Deluxe Productions (Amiga) : p. 73
 Dynamic Drums (Amiga) : p. 75
 Fantavision (Amiga) : p. 72
 Video Titrer (Amiga) : p. 74

N° 59
 Kit Computing Experimental (Atari ST) : p. 98
 Synthé III (PC) : p. 100
 Vidéo Digitiser (Archimedes) : p. 102

N° 59 bis
 Cyber Control
 Personal A4 Scanner
 Timeworks Lite

DOSSIER

N° 58 bis, p. 62
 Graphisme 2D
 N° 59
 Les shoot-them-up : p. 86
 After Burner (Sega)
 Backlash (ST)
 Bedlam (Amstrad)
 Better Dead Than Alien (ST)
 Chopper X (ST)
 Flying Sharks (Amstrad)
 Foundations Waste (ST)
 Goldrunner II (ST)
 Hunter's Moon (C 64)
 Insanity Fight (Amiga)
 IO (C 64)
 L'Empire contre-attaque (ST)
 Mach 3 (ST)
 Mega Apocalypse (C 64)
 Mission Genocide (ST)
 Nemesis II (MSX)
 Netherworld (C 64)
 Oids (ST)
 Return to Genesis (ST)
 Revenge II (ST)
 Roadwars (Amiga)
 Salamander (C 64)
 Sarcophaser (Amiga)
 Shoot'em up construction (C 64)
 Side Arms (ST)
 Sidewinder (Amiga)
 Skyfox II (C 64)
 Star Ray (Amiga)
 Star Wars (ST)
 Transmuter (Atari XL)
 Trauma (ST)
 Vyper (Amiga)
 Warhawk (ST)
 Xenon (ST)
 XR-35 (Amiga)
 Zaxxon 3D (Sega)
 Zybex (C 64)

N° 59 bis
 Action Service (ST)
 Barbarian II (C 64)
 Beyond The Dark Castle (Macintosh)
 Daley Thompson Challenge (CPC, C 64, Spectrum)
 Driller (Amiga, ST)
 Elite (Atari ST)
 Skate Ball (Atari ST)

N° 59 bis
 Atlas (ST)
 Code (ST)
 Gédéon (ST)
 Petits coloriages malins (Les) (CPC)

N° 58 bis
 3D Maze Hunter : p. 40
 Alien Syndrome (Amiga) : p. 42
 Bivouac (Amiga) : p. 33
 Bomb Jack (Amiga) : p. 37
 Cogan's Run (Amiga) : p. 35
 Colonial Conquest (Atari ST) : p. 38
 Conflicts (C 64) : p. 36
 Crackdown (C 64, PC) : p. 39
 Dark Side (CPC) : p. 32
 Foundations Waste (Amiga) : p. 35
 Grand Slam Baseball (C 64) : p. 32
 Impossible Mission II (Spectrum) : p. 42
 Indoor Sports (Atari ST) : p. 32
 Karate Ace (CPC, Spectrum) : p. 32
 Lords of Conquest (Atari ST) : p. 36
 Mainframe (C 64) : p. 35
 Mech Brigade (Atari XL) : p. 35
 Metaplex (Spectrum, CPC) : p. 34
 Netherworld (C 64) : p. 42
 Overlander (Spectrum, CPC, Atari ST) : p. 42
 Reach for the Stars (PC) : p. 37
 Rommel (C 64) : p. 39
 Skychase (Amiga) : p. 36
 Skyfox II (PC) : p. 36
 Subbattle Simulator (Amiga) : p. 39
 Summer Olympiad (Atari ST) : p. 32

N° 59 bis
 Les logiciels guerriers :
 Alien Syndrome (ST)
 Army Moves (ST)
 Beyond The Ice Palace (CPC)
 Bionic Commandos (C 64)
 Dream Warrior (CPC)
 Gryzor (CPC)
 Hawkeye (C 64)
 Ikari Warriors (Amiga)
 Leatherneck (Amiga)
 North Star (CPC)
 Obliterator (Amiga)
 Platoon (C 64)

Pow (Amiga)
 Predator (ST)
 Rim Runner (C 64)
 Rolling Thunder (ST)
 Secret Command (Sega)
 Shinobi (Sega)
 Space Harrier (ST)
 The Last Ninja (C 64)
 Thexder (Amiga)
 Thundercats (Amiga)
 Trantor (C 64)
 Veteran (ST)
 Vindicator (C 64)

HITS

N° 58 bis
 Nebulus (Atari ST)
 Super Hang On (Atari ST)
 Tetris (Mac, PC, ST, Amiga, C 64, CPC, PCW)
 Typhoon Thompson (Atari ST, Apple II GS)

N° 59
 Cybernoïd (Amiga, C 64) : p. 53
 Hawkeye (C 64) : p. 52
 Menace (Amiga) : p. 50
 Skyfox II (Amiga) : p. 56
 Truck (Atari ST) : p. 58

N° 59 bis
 Action Force II (Spectrum)
 Army Moves (Amiga)
 Battlestation (C 64)
 Bobo (CPC)
 Computer Hits (Amiga)
 Defender of the Crown (Macintosh)
 Downhill Racer (Macintosh)
 Dream Warrior (Spectrum)
 Elf (Amiga, ST)
 Empire (Amiga)
 Empire contre-attaque (Amiga)
 Exolon (Atari ST)
 Future Tank (Amiga)
 Gold, Silver, Bronze (Spectrum, CPC, C 64)
 Hoppingmad (Spectrum)
 Hot Shot (Atari ST)
 Impossible mission 2 (Amiga)
 Joe Blade II (CPC, Spectrum, C 64)
 Leader Board Birdie (Atari ST, Amiga)
 Mafdet (Atari ST)
 Maniax (Amiga)
 Mata Hari (CPC)
 Nato Commander (Apple II)
 Nebulus (Amiga)
 Overlander (C 64)
 PC Goldhits (PC)
 Platoon (Amiga)
 Robbeary (Amiga)
 Scorpius (C 64)
 Sons of Liberty (C 64)
 Sports d'été (TO)
 Star Ray (Atari ST)
 Starglider II (Atari ST)
 Stargoose (Amiga)
 Strange New World (Amiga)
 Street Gang (Atari ST)
 Summer Olympiad (Amiga)
 Tracers (Amiga)

KID'S SCHOOL

N° 59, p. 34
 Atlas (ST)
 Code (ST)
 Gédéon (ST)
 Petits coloriages malins (Les) (CPC)

ROLLING SOFTS

N° 58 bis
 3D Maze Hunter : p. 40
 Alien Syndrome (Amiga) : p. 42
 Bivouac (Amiga) : p. 33
 Bomb Jack (Amiga) : p. 37
 Cogan's Run (Amiga) : p. 35
 Colonial Conquest (Atari ST) : p. 38
 Conflicts (C 64) : p. 36
 Crackdown (C 64, PC) : p. 39
 Dark Side (CPC) : p. 32
 Foundations Waste (Amiga) : p. 35
 Grand Slam Baseball (C 64) : p. 32
 Impossible Mission II (Spectrum) : p. 42
 Indoor Sports (Atari ST) : p. 32
 Karate Ace (CPC, Spectrum) : p. 32
 Lords of Conquest (Atari ST) : p. 36
 Mainframe (C 64) : p. 35
 Mech Brigade (Atari XL) : p. 35
 Metaplex (Spectrum, CPC) : p. 34
 Netherworld (C 64) : p. 42
 Overlander (Spectrum, CPC, Atari ST) : p. 42
 Reach for the Stars (PC) : p. 37
 Rommel (C 64) : p. 39
 Skychase (Amiga) : p. 36
 Skyfox II (PC) : p. 36
 Subbattle Simulator (Amiga) : p. 39
 Summer Olympiad (Atari ST) : p. 32

Summertime Specials (CPC, C 64, Spectrum) : p. 40
 Superski (Amiga) : p. 34

N° 59
 1943 (Spectrum, CPC) : p. 75
 Acrojet (Spectrum) : p. 67
 Addictaball (Amiga) : p. 73
 Amy Putt (Amiga) : p. 65
 Blood Brothers (CPC, Spectrum) : p. 77
 Bob Morane Océans (Amiga) : p. 68
 Chart Busters (C 64, Spectrum) : p. 71
 (Chubby Gristle (Amiga, Atari ST) : p. 69

Combat School (Spectrum) : p. 65
 Craps Academy (Amiga) : p. 73
 Crazy Cars (TO) : p. 64
 Diablo (Amiga) : p. 73
 Elemental (Atari ST) : p. 77
 Eliminator (Atari ST) : p. 73
 Europe Ablaze (C 64) : p. 66
 Flight Simulator (Macintosh) : p. 66
 Luxor (Atari ST) : p. 75
 Major Motion (Amiga) : p. 79
 Marauder (C 64, CPC, Spectrum) : p. 79

Nightraider (PC) : p. 77
 Numéro 10 (Atari ST) : p. 64
 PHM Pegasus (PC, CPC) : p. 71
 Poltergeist (C 64) : p. 77
 Professional BMX (Spectrum) : p. 64
 Quadralien (Amiga) : p. 68
 Samurai Warrior (CPC) : p. 79
 Silent Service (Apple II) : p. 71
 Solitaire Royale (Amiga) : p. 73
 Solo Flight (Apple II) : p. 66
 Triple Pack (Apple II) : p. 67
 Vector Ball (Atari ST) : p. 69
 Wall (The) (Amiga) : p. 75
 Wargame Construction (PC) : p. 66

N° 59 bis

Action Force II (Spectrum)
 Army Moves (Amiga)
 Battlestation (C 64)
 Bobo (CPC)
 Computer Hits (Amiga)
 Defender of the Crown (Macintosh)
 Downhill Racer (Macintosh)
 Dream Warrior (Spectrum)
 Elf (Amiga, ST)
 Empire (Amiga)
 Empire contre-attaque (Amiga)
 Exolon (Atari ST)
 Future Tank (Amiga)
 Gold, Silver, Bronze (Spectrum, CPC, C 64)
 Hoppingmad (Spectrum)
 Hot Shot (Atari ST)
 Impossible mission 2 (Amiga)
 Joe Blade II (CPC, Spectrum, C 64)
 Leader Board Birdie (Atari ST, Amiga)
 Mafdet (Atari ST)
 Maniax (Amiga)
 Mata Hari (CPC)
 Nato Commander (Apple II)
 Nebulus (Amiga)
 Overlander (C 64)
 PC Goldhits (PC)
 Platoon (Amiga)
 Robbeary (Amiga)
 Scorpius (C 64)
 Sons of Liberty (C 64)
 Sports d'été (TO)
 Star Ray (Atari ST)
 Starglider II (Atari ST)
 Stargoose (Amiga)
 Strange New World (Amiga)
 Street Gang (Atari ST)
 Summer Olympiad (Amiga)
 Tracers (Amiga)

Veteran (Atari ST)
 Vindicator (Spectrum, C 64, CPC)
 Virus (Amiga)
 Winter Games (Macintosh)

SOS AVENTURE

N° 58 bis
 Paladin (Amiga)
 Pool of Radiance (C 64)
 Sinbad (Atari ST)
 Ultima I (PC, Apple II)

N° 59
 Colony (The) (Macintosh) : p. 104
 Heroes of the Lance (Atari ST) : p. 106
 Rocket Ranger (Amiga) : p. 108

N° 59 bis
 Fish (Atari ST)
 Iron Lord (Atari ST, PC)
 Man Hunter (PC)

SOS BREF

N° 58 bis, p. 82
 Bermuda Project (Amiga)
 Knight Orc (Atari XL/XE)
 Pirates (Apple II GS)
 Profession Détective (PC)
 Ultima III (Mac)

N° 59, p. 112
 Enchanted Scepters (Macintosh)
 King Quest I (Apple II GS)
 Mike et Moko (CPC)
 Ticket to Washington (PC)
 Tour du monde en 80 jours (C 64)

N° 59 bis
 Dan Silver (CPC)
 Manoir du comte Frozarda (Atari ST)
 Pyramid of Peril (Macintosh)
 Space Quest II (Apple II GS)
 Tanglewood (Amiga)

36-15 TILT

Retrouvez vos rubriques préférées sur le serveur Tilt. MOT-CLÉ GOTO * * GOTO * * répond à toutes vos questions concernant la programmation. RUBRIQUE P.A. Gratuit, rapide. Passez vos annonces sur Minitel.

PETITES ANNONCES

Pour toute insertion, écrivez dans les cases ci-dessous en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc inscrire votre nom, votre adresse ou toutes autres coordonnées permettant de vous contacter directement. Nous sommes dans l'obligation de vous demander une participation forfaitaire aux frais de 65 F pour toutes les catégories de petites annonces. Vous joindrez

donc pour toute annonce un règlement par chèque bancaire à l'ordre de Tilt ou chèque postal (CCP Paris 18900 19Z.).

L'insertion d'une petite annonce est gratuite pour les abonnés, à condition qu'ils joignent à leur envoi l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnements à TILT. Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner accompagné de votre règlement précédant la parution à Tilt : 2, rue des Italiens, 75009 Paris.

RUBRIQUE CHOISIE :

ACHATS

VENTES

ÉCHANGES

CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL. : _____



Echange ou vend (170 F) : Interceptor (original). Cherche caméra n&nb pour digit. Echange aussi news + compilation prgrs anti-virus. **Francis MOUTHAUD, 13, rue des Hortensias, 87100 Limoges. Tél. : 55.37.78.73 (w.a.).**

DCF Echange news sur PC! Vends souris Genius Mouse GM-6 : 400 F + 2 Joysticks Atari et Yeno : 60 F. Echange les 2 + livres sur CBM 64/128 pas cher. Vite ! **Denis CASTELLVI, 7, lot Ste Madeleine, 13300 Salon de Provence.**

Echange programmes sur Amiga (même débutant). Envoyez liste. **David MEJEAN, 20, rue Emile Friol Tain L'Hermitage, 26600 Drome. Tél. : 75.08.62.65.**

Echange 1040 STF, Amiga 500, 2000, Vds Imagewriter 1 / Mac / Amiga 2000 F. Synthé vocal ST : 600 F. Liste contre timbre à 2,20 F. **Gérard BELTRUTTI, 2, rue G. Charbonnier Les Muguettes, 06300 Nice. Tél. : 93.55.35.11 (heures repas).**

520 ST cherche correspondants étrangers ou ayant des contacts à l'étranger et dans le Limousin. **David BALAGEA, 10, rue Jules-Verne, 87000 Limoges. Tél. : 55.01.34.66.**

Echange tous programmes sur Amiga 500. **Damien TARRIER, 32, avenue Jean-Bos, 94500 Champigny. Tél. : 48.80.96.61 (après 19 h).**

Atari 520 ST-1 MO-DF cherche listes ou propositions pour échange sérieux. Possède nbx utilitaires et jeux dont News. **Daniel CORCUFF, lotissement Bégné, cidex 110, 29128 Trégunc. Tél. : 98.50.21.72 (dimanche de 10 h à 12 h).**

Echange News sur Amiga (A. Syndrome...). Recherche programmeur 68000, musicien, graphistes, etc. Life Force. **Sébastien SEU, quartier Théos, 84110 Vaison-la-Romaine. Tél. : 90.36.02.93.**

Echange programmes pour A 500. **Philippe BILLAUDOT, rue du Général-Stirn, 67190 Mutzig. Tél. : 88.38.77.00 (après 18 h).**

Atari recherche contacts en G.F.A. Echange nouveautés, cherche imprimante bas prix. **Patrice MAURES, 10, rue A.-Briand, 33150 Cenon.**

Amiga cherche contacts pour échanges de News. France ou étranger. Débutants s'abstenir. **Thierry RENAUD, 14, rue des Fauvettes, 31120 Pins Justaret. Tél. : 61.76.43.77.**

Cherche pour 520 ST S-Face correspondant pour échange softs. Possède et cherche News. Possède originaux. Cherche lecteur D-Face d'occasion. **Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12.**

Echange ou vend Supernews sur C 64 à bas prix. Accepté tout contact (débutant ou confirmé). Call me for lists : Bard 3, Ultima 5. **Léonard, Paris 75010. Tél. : 40.37.83.45.**

Apple IIC/IE - échange nbx jeux et logiciels. Possède News aux U.S.A. **Frédéric FOURÉ, 11, avenue Bérange, 78600 Maisons-Laffitte. Tél. : 39.62.14.16.**

Cherche contacts durables dans Martigues ou alentours (de préférence), pour Amiga. Cherche logiciels graphiques et musicaux et... jeux ! **David NIGER, 1, Les Mouettes, chemin des fabriques, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.51.52.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges de logiciels de jeux et surtout utilitaires et langages (Lattice C V40, Ksaka) sur région grenobloise uniquement. **Lionel GUÉRIN, 34, cours Jean-Jaurès, 38130 Echirrolles. Tél. : 76.09.06.01 (après 19 h).**

Amiga 500 cherche correspondant pour échanger logiciels envoyez liste. Réponse à 100 % assurée (même débutant). **Philippe MOULIN, 4, rue de la Libération, 42500 La Chambon-Faugerolles. Tél. : 77.61.35.28.**

Amiga 500 échange logiciels jeux et utilitaires. Possède news. Cherche contacts sérieux, sympas, rapides, durables. Vendeurs s'abstenir. **Noël VINCENT, 7, impasse Becquerel, 51450 Betheny.**

TO 9 + MO 5, Amiga cherche correspondants. **Jean-Michel EDEL, Chambeuil, 15300 Murat.**

Amiga 500 cherche contact pour échanges sérieux. Possède nombreux jeux et super news (Starfighter 2...). **Patrice SCHERER, 47, clos Argi-Edor, 64500 Saint-Jean-de-Luz. Tél. : 59.51.05.56.**

Echange pour T 08 DK 3,5". Possède nbx jeux. Vends logiciels originaux pour C 64 (très bas prix : de 10 à 30 F). **Ilan VARIN, 6, rue Danielle-Casanova, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 42.07.18.90.**

Cherche correspondant sympa ayant une console Sega. Echange aussi : Rocky, Teddy Boy, World Soccer. Pas sérieux s'abstenir. **Tarik BELAMIRI, 36, boulevard Saint-Michel. Tél. : 43.29.69.57 (ap. 17 h).**

Echange ou vend news Amiga + C 64 Night Raider, Summer Olympiad, Capt. Blood, Echelon, Wolf. Contacts sympas, fournir timbres S.V.P. **Thierry-Alain HANCE, 1, rue Abbé-Fricot, 54400 Longwy-Haut. Tél. : 82.23.26.84.**

Amiga cherche corresp. pour échanges divers. Poss. news et utilit. Débutants acceptés. Cherche poss. de digitaliseur d'images. **Jean-Marc PEYNAUD, Villette, 17360 St-Aigulin. Tél. : 46.04.14.72.**

Tous les ataristes dans les environs d'Argenteuil (95) qui veulent faire des échanges (soft, bidouille, etc.) sont priés de se faire connaître. **Didier. Tél. : 39.82.22.42.**

Echange jeux pour CPC 6128 surtout news. Envoyez vos listes. Vends revues Amstrad et CPC. Recherche club. **Stéphane LEVY, 14, allée des Damades, apt 65, 92000 Nanterre.**

CPC 6128 échange news. Réponse assurée si liste. **Renaud MILON, 3, rue Chaudron, boîte 16, 75010 Paris.**

Passionné de l'Atari ST, vend ou échange news, souhaite contacts durables et cools : réponse assurée à 100 % dans

les 2 cas. **Eric DARSIN, 29, rue de St-Riquier, 80690 Ailly-le-Haut-Clocher. Tél. : 22.28.05.15.**

Echange jeux pour PC 1512 et utilitaires. Cherche jeux sur PC 1512, contact sérieux. Merci. Envoyez votre liste de jeux. **Olivier PICARD, 11, allée Lancelot-du-Lac, 35136 St-Jacques-de-la-Lande. Tél. : 99.30.15.05.**

Echange jeux Apple II C. Possède news (Test Drive, Wings of Fury, Echelon, Bard's Tale 3, Ultima 5, Pirates, Gauntlet...). Nbrx logiciels. **Gérald KARCENTY, 146, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Echange softs pour Atari ST. Possède news. Joindre listing. Cherche cartouche ST Replay à bas prix, cherche contact Modem. **Xavier PAOLI, 174, avenue du Général-Leclerc, 94460 Valenton.**

Echange ou vend news sur C 64 disq. I Street Fighter, Draconus, Trojan Warrior, Barbarian Psy, Green Beret 2). **François KACZMAREK, 28, rue de Fouquereuil, 62232 Fouquières-les-Bethune. Tél. : 21.68.47.59.**

Vends/échange : Def. Crown + Mday 2 + Titanic + Black Magic + Silent Service + part : 270 F les 5 K7 originales C 64 (pièce : 50 F Defender : 70 F. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Amiga 500, débutant, cherche contact pour échange d'idées, softs, trucs (possède Xenon, Interceptor, Chessmaster, etc.). Débutant ne pas s'abstenir. **Charles RODRIGUES, 20, av. des Cinq-Martyrs, 60530 Neuilly-en-Thelle. Tél. : 44.26.92.49.**

Amiga recherche correspondants sérieux sur région parisienne et autres. **Jacques FHIMA, 40, avenue d'Italie, 75013 Paris.**

Echange news Atari STF. Cherche drive DF ainsi que imprimante d'occasion. Envoyez liste. **Eric LANGLADE, rue Nationale, 19170 Bugeat. Tél. : 55.95.44.12.**

C 64/128 échange super news (débutants ou certifiés bienvenus !). Cherche digitaliseur musical (urgent !). **Laurent BOUSQUET, 7, rue de l'Amiral-Courbet, 94160 St-Mandé. Tél. : 43.74.23.66 (week-end).**

Echange news sur Amiga (Space Racer, Starray, Bubble Ghost, Crack, etc.) uniquement échange. Cherche Explora. Réponse assurée à 100 %. **Xavier DEVEAUX, 24, rue de Scandicci, 93500 Pantin. Tél. : 48.91.70.61.**

Amiga (A.S.K.) Swap Hot Stuff. Réponse 100 9 si enveloppe timbrée. Contactez-moi nombreux. Fastly. **Fabrice FORGET, 3, Rue Blaise-Canrars, 95500 Baillet/France. Tél. : 34.69.85.77.**

Echange jeux sur ST DF. Possède news (2000 Lieues sous les mers). Je n'ai pas de contact ici, alors répondez. **David NOIRET, Sicmi, BP 354, Dakar, Sénégal.**

Atari 520 ST (DF) échange jeux. Possède Jeanne d'Arc, Hotshot, etc. Réponse assurée. **Jean-Luc PERNIN, 18, résidence Pinteville, 54200 Toul. Tél. : 83.43.41.84.**

Echange ou vend sur 64 news disq. (Foot Man 2 ; Summ. Olymp. ; Road Blast ; Sinbad ; Salamand ; Bionic Comm. ; Super Cup ; Rol Thund, etc.). Donner liste ! **Fabrice REYNAUD, av. du Jura, 01630 Sergy. Tél. : 50.42.28.10.**

Recherche programmes ludiques et professionnels à échanger sur Atari STF. Cherche contacts sérieux sur Atari 520 et 1040 STF dans Paris. **Patrick GUERCHON, foyer Thiels, bât. A, chambre 107, 301, avenue de Fontainebleau, 94320 Thiais.**

Amiga : vend jeux originaux Bards II ; Manoir Morteville ; Jinxter ; Moebius ; Faery Tale ; Pandora, etc. Echange possible, prix à débattre. ST-Amiga cherche jeu Tanglewood en français originaux et autres : échange possible. Achète mémoire 2 MO avec interrupteur. **Jean-Yves LACROIX, 5, bd de Bulgarie, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.99.88 (uniquement le week-end).**

1040 STF échange et recherche toutes versions de la super disquette voyageur ou de son journal « La Bastille » car j'ai soif de comprendre. **Raymond GAYTE, 12, avenue Beau-regard, 69150 Décines.**

6128 cherche correspondants pour échange de news uniquement, de préférence en région parisienne. Envoyez liste. Ne pas téléphoner. **Eric FENECH, 1, avenue J.-Jaurès, 78210 St-Cyr-l'Ecole.**

Echange logiciels Amiga 500, possède quelques news (Time and Magik, Crack, Knight Orc, Chessmaster, etc.) dans le 93 et 75. **Jean-Marc ANQUETIN, 11, rue Edouard-Lievin, résidence la Favorite, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.23.22 (ap. 18 h).**

Echange news pour Atari ST. Contacts sérieux et rapides souhaités. Possède de nbx news. **Martin HEBRAND, B.P. 28, 10800 St-Julien-les-Villas. Tél. : 25.49.91.15.**

Echange ou vend programmes pour Atari ST (Super Hang on ; Garfield ; Off Shore, etc.) ou échange contre programmes Amiga. **Laurent BOUMEDDANE, 9, av. de la Redoute, 92600 Asnières.**

Echange ou vend Jinxter sur ST (100 F) et le livre « Graphismes et son » sur ST (100 F). Echange de préférence. **Patrice CASSE, L'Herm, 09000 Foix. Tél. : 61.65.05.24.**

Echange jeux pour TO sur K7 et 3 "5. Poss. nbx jeux (dont nouveautés). Rech. aussi utilitaires. Ach. Modem pour TO 8. **Sylvestre TAULELLE, 22, rue du Dr-Babin, 91650 Breux-Jouy. Tél. : 64.58.61.84.**

Atari 1040 STF cherche correspondants pour échange programmes. Possède news. Envoyez vos listes, contact sérieux. **Jean-Pierre RIZZI, groupe Elysée, allée 3, 01700 Miribel.**

LA MICRO A MONTPELLIER C'EST COCONUT INFORMATIQUE

CENTRE COMMERCIAL " LE TRIANGLE ", NIVEAU BAS 34000 MONTPELLIER TEL: 67 58 58 88

CONSOMMABLES	ATARI ST	AMIGA	IMPRIMANTES
DISQUETTES VIERGES :			
3"5 SF/DD, LES 10.....	520 STF.....	AMIGA 500.....	STAR LC10 COMPLETE.....
3"5 DF/DD, LES 10.....	520 STF+MONITEUR MONO.....	A.500+SUPERBASE+TEXCRAFT.....	STAR LC10 7 COULEURS.....
BOITE RANGEMENT 40 DISQ.3"5.....	520 STF+COULEUR SC1425.....	A.500+MONITEUR 8801.....	STAR LC 24/10.....
BOITE RANGEMENT 150 DISQ.3"5.....	1040 STF.....	A.500+MONITEUR 1084.....	NEC P2200 24 AIGUILLES.....
5"1/4 NEUTRES, LES 10.....	1040 STF+MONITEUR MONO.....	AMIGA 2000.....	CABLE IMPRIMANTE.....
5"1/4 SF/DD, LES 10.....	1040 STF+COULEUR SC1425.....	A.2000+MONITEUR 1084.....	RUBAN ENCREUR NL10.....
5"1/4 DF/DD, LES 10.....	LECTEURS SUPPLEMENTAIRES :	MONITEUR COULEUR 1084.....	RUBAN ENCREUR LC10.....
BOITE RANGEMENT 50 DISQ.5"1/4.....	SH205 DISQUE DUR 20 MEGA.....	CABLE PERITEL.....	
3" POUR AMSTRAD, LES 10.....	CA 720 3"5 DF.....	LECTEUR 3"5 CA880.....	
JOYSTICKS :	CUMANA 3"5 DF.....		
QUICKJOY 2.....	CUMANA 5"1/4 1 MEGA.....		
QUICKJOY 3.....	MONITEURS :		
SPEEDKING KONIX.....	MONOCHROME HR. SM124.....		
PRO 5005.....	COULEUR SC1425.....		
	COULEUR PHILIPS 8801.....		

GAGNEZ 500 F

SUR PRESENTATION DE CE BON,
500 F DE REDUCTION POUR TOUT
ACHAT D'UN MICRO ORDINATEUR
(hors promotion)

Echange news sur ST, ex.: Space Harrier, Overlander, etc. Recherche news: Barbarian II. Envoyer liste. **Frédéric SOUCLIER, 7, rue de Serbie, 26000 Valence. Tél.: 75.41.31.27.**

Amiga et Atari ST échange/vends/achète des tas de hot news! Cherche contacts étranger (USA, GB, RFA, Suisse, Belgique, Canada, Hollande). **Michael VAILLANT, 73, allée Chardin, 95650 Villeneuve-d'Ascq.**

Echange jeux sur 1040 ST env. Liste réponse assurée. Cherche doc. en tout genre. Possède Bombjack, Skrull, Div Bomber, Overlander, Streetfighter, etc. **Jean-Patrick BACCHIS, lotissement les Amandiers, chemin de Guérin, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél.: 94.34.53.81.**

1040 ST cherche correspondants pour échange divers. Réponse assurée. **Michel FELLIER, 6, rue Jean-Bouin, 95600 Eaubonne.**

Recherche bons programmeurs sur C 64 pour créations de démos et de jeux! Ben ouais hein! Pourquoi pas! Alors écrivez-moi vite! **Tarek DEMIATI, 9, avenue Henri-Sellier, 91130 Ris-Orangis.**

Echange news sur C 64 (disq.), mes news au 01/10/88: 1943; Katakis; Garrison; Fast Break; mega Skate... **Philippe COUVE, 8, rue du 8-Mai-1945, 47000 Firminy. Tél.: 77.56.31.21.**

Echange softs sur ST, Amiga, C 64, MSX contre autres softs ou ordinateurs. Accepte tous contacts. Possède news. **Alfred KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél.: 22.52.17.63.**

Vends ou échange prog. sur Amiga. Cherche contacts sérieux (hyper cool), possède pas mal de news (Virus; Menace; Netherworld le 03/10/88). **Jérôme KLEINKLAUS, 18, rue des Camélias, 57157 Marly. Tél.: 87.62.43.33.**

Looping échange hot stuff! Only on the glorious Amiga! That's all folks! Bye! **Pierre SCHUMACHER, 57, rue de la Forge, 68440 Landser. Tél.: 89.81.41.30.**

C 64 (disq.) échange toutes les dernières news: contactez-nous. **Jean-François. Tél.: 83.45.83.61.**

Echange logiciels, que des nouveautés sur C 64 et en K7. Réponse assurée. **Laurent KASEMIERZAK, 12, rue Gabriel-Péri, 59124 Escandain.**

128 échange Turbo Pascal Borland original + livres contre Apollo 18 + The Train + 4 x 4 off Road + vds 700 F. Recherche mode d'emploi de Crusade en Europe. Rembourse frais + prime 30 F. Echange original Airborne Ranger contre Pirates. Recherche contact sur 76 Rouen. **Jean-François JOURDAIN, 113, av. Jean-Jaurès, 76530 Grand-Couronne. Tél.: 35.67.27.79.**

Echange nombreux jeux sur Spectrum 48 K. Envoyer liste. **Philippe LECLERCQ, 168, rue Jean-Volders, 1420 Braine-l'Alleud, Belgique. Tél.: 02.384.45.38.**

Vends ou échange softs (60) dont news. Prix: 40 F. Recherche Opération Jupiter, Bob Morane IV, Renegade, Le Journaliste, etc. **Frank MARTY, quartier de Pic, 09100 Pamiers. Tél.: 61.67.04.92 (ap. 19 h).**

Stop! Echange news ou autres, docs, trucs, astuces sur C 64/128, importante logithèque. Réponse assurée si liste fournie. **Luc DEBARGE, 14, rue du Commandant-Héaou, 28100 Dreux. Tél.: 37.46.41.55.**

Débutant sur Atari 520 cherche contact sur Angoulême et banlieue pour échange idées et logiciels. **Olivier BARAU, 40, rue Albert-Camus, 16710 Saint-Yrieix. Tél.: 45.95.03.46 (matin ou ap. 20 h).**

Cherche contacts sur 520 ST Atari pour échanges et bidouilles. Tél.: 45.95.03.46 (tous les matins ou après 20 h 30).

Echange ou vends jeux sur Amiga (Rocket Rangers, Katakis, Starray et C.). **Frédéric BEVILACQUA, 8, villa Charles, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél.: 48.26.06.78.**

Echange news, ne vend pas les softs, acheteurs s'abstiennent! Recherche seulement les news des news! ainsi que

Demos - musiques - graphes... **Olivier REGIS, Roman-Dessus, 1027 Lonay, Suisse.**

Vends ou échange news sur Amiga. News au 01/03/85: Pac Mania, Turbo, Summer Olympiad. Echange news sur Amiga contre news sur C 64. **Frédéric DARCI, 41, rue de l'Etat, 4488 Oupeye, Belgique.**

Atari ST échange jeux et recherche news DF (région Sarthe de préférence). Contactez-moi vite! Envoyer listes. **Pierre-Emmanuel POUSSIN, 14, rue de l'Ouche, 72350 Brulon. Tél.: 43.95.60.06.**

Amiga 500 rech. contacts sérieux et durables pour échange logiciels. Possède toutes les news (import). Joindre liste. **Pascal SUSINI, Le Castellar, 06390 Contes. Tél.: 93.91.83.23.**

Amiga 500 user! Echange news contre tout. Possède (Battlchess, Nebulus). Cherche schéma digi de son. **Po KIET, 3, place du Bois-de-la-Grange, 77186 Noisiel. Tél.: 60.17.75.11 (après 18 h).**

Echange news sur ST, contact sérieux, réponse assurée, envoyer liste. **Joël AUBERT, 3, rue Mailloil, 18000 Bourges. Tél.: 48.50.35.91.**

Echange et vends jeux ST (DF) région Nord essentiellement. Envoyer liste. Vends pour CPC 6128 (7 disq.), 34 pour 140 F. News pour ST. **Anthony CASAL, 6, résidence du Cornet, 59211 Santes. Tél.: 20.07.88.76.**

Recherche langage Pascal at/ou donne jeux en échange (news) Amiga. **David GRUOIS, 131, rue du Riez, 59242 Genech. Tél.: 20.84.63.57 (ap. 19 h 30).**

Echange sur CBM 64 tout programme pour élargir votre logithèque. Olds et super news sur disq. et K7. Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Sylvain DHEILLY, 34, rue Miramont, 80090 Amiens.**

Echange news sur CPC (sérieux) et rapide S.V.P.). Vends console Videopac + jeux. Vends dir. de poche Sharp 1450 + imprim. Le tout cédé à 1 700 F. **Arnaud FABRE, 11, rue Saint-Aile, 77510 Rebais. Tél.: 64.04.59.17.**

Amiga 500: cherche tous logs news ainsi que montages ou schémas pour brancher un 1541 + MPS 803. Merçi. C 128 D + docs + joys + disks = 2 200 F. Dans le nord. **Laurent LEFFEVRE. Tél.: 27.76.04.93 (de 19 h à 22 h).**

Echange news sur C 64 disq. poss.: Hawkeye 19 Boot Camp, Road Blaster, Zac MC, Kracken, Sharkled, envoyez-moi vos listes. Jeux de rôle non merci. **Roland HERAUD, Res les Grands Pins, Bt les Lauriers, 47, bd de la Valbarelle, 13010 Marseille.**

Echange Atari 520 ST avec écran contre CPC 128 ou autres. Etudie tes propositions. Préciser le matériel. Répondre uniquement par courrier. **Philippe GOUVARD, 9, avenue Jean de la Fontaine, 44800 Saint-Herblain.**

Echange programmes divers sur ST. Envoyer liste. Réponse assurée. **Jacques CRESPE, 24, avenue Lislack, 17690 Angoulins-sur-Mer.**

Atari 520 STF, lecteur SF: échange, achète, vends news. Contacts sérieux, envoyez liste, réponse assurée. **Benoît BRENNETOT, 13, rue St-Laurent, 76630 Envermeur.**

Vends/échange programmes sur K7 pour MSX1. Envoyer liste. Pas sérieux s'abstenir. **Thierry FIEY, 18, rue des Tiléuls, 59210 Coudekerque-Branches.**

Vends ou échange news CBM 64 disks (Game Winter, Roue de la Fortune...) tout affaires! Vends très bas prix originaux K7. Envoyez vos listes. **Michael MATTEL, 10, rue Léonce-Bajart, 59540 Caudry. Tél.: 27.85.06.70.**

Vends supers news sur CBM 64, ou échange. Recherche super démos, et jeux (Nigel Mansell, Iron Lord, Rocket Ranger, Operation Wolf, Terrorped). **Pascal GACHET, 23, rue Siegfried, 17000 La Rochelle. Tél.: 46.42.15.52.**

Echange, achète ou vends nbx jeux bas prix pour Atari ST, liste contre un timbre, réponse assurée (possède news). **Fré-**

déric HOUET, 4, rue Georges-Kirsch, 51300 Vitry-le-François.

Le ST c'est le pied, mais avec moi ce sera le nirvana! Matos, progs, livres. Bref tout m'intéresse. Faites tilt en me contactant après 17 h. **Sébastien TURAY, 62, rue du Téléphérique, 74120 Megève. Tél.: 50.93.03.80.**

Echange pour 520 ST lecteur Cumana 3" 1/2 contre lecteur 5" 1/4. Cherche contacts sympa. **Tél.: 43.03.42.37. (Noisy-le-Grand).**

Echange news C 64 (K7): Road Blaster, Gary L. Soccer, Mickey Mousse, Daley Thomson, Power at Sea, Nether World... Pos. Vente, recherche Rocket Rang. **Patrice POEYTO, 73, bd de l'Oussere, 64000 Pau.**

Recherche programmes sur 6128 et tout nouveau sur Atari 520. Recherche logiciels. Réponse assurée. Merçi. **P.-J. VIDAL, 6, rue A.-Renoir, 64000 Pau. Tél.: 59.02.45.07.**

C 64, disk, échange: 19 Boot Camp, Zac MC, Kracken, Fast Break, Mission EG, Euro-Soccer, Indoor S/2, Summer Olympiad, Hawkeye, Crossbow, etc. **Jean-Pierre CHASSARD, Bucey-les-Traves, 70360 Scey-sur-Saône.**

Echange news sur ST (Star-Ray...). Recherche correspondant étranger si possible. Bonne humeur obligatoire. **Jérémy CLAPIN, 1, rue André-Chenier, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél.: 46.44.80.19.**

Cherche contact sur 520 ST dans la région de Vienne (Isère). Par pitié, ne me dites pas que je suis seul! **Philippe BARDIN, Le Gilbert, 38122 Cour et Buis.**

Echange Amiga 500. Amiga 500 cherche pour échanges sérieux et durables (jeux et utilitaires). Réponse assurée. **Audrey DEVOLDER, 60, rue des Saules, 31830 Plaisance du Touch. Tél.: 61.07.25.80.**

Echange softs pour Amiga 500 et C 64 (tout public). Possède: Explora, 3 Stoges, Crazy Cars, Blueberry, F18 Interceptor, Time Bandit... **Pierre AVILES, les Iles de Mars, tour C, 38800 le Pont de Clair. Tél.: 76.98.28.16.**

Echange et achète jeux sur 520 STF. News uniquement. Possède nombreuses nouveautés, achète disquettes 3" 1/2 et drive 3" 1/2. **Stephan ALLUCHON, 7, rue du Muguet, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Echange news contre originaux, vends disk dur PC avec carte contrôleur 20 Mo + 3 500 F. Vends originaux pour cause double emploi. **Camille SOLTANE, 37, rue Pierre, 93500 Pantin. Tél.: 48.40.93.97.**

Echange jeux Thomson (TO 7/70) et listing et cherche assembleur/desassembleur Thomson. **Tony BRANGER, le Marais Lundy, 88240 Pourrain. Tél.: 86.47.18.92.**

C 64 + 1541 éch. news (Bionic Commando, Astérix, CPT America, Flying Shark, Bee, Risk, Rastan, Bivouac, Déjà Vu), contact sérieux et durables. **Eric BOUSQUET, 5, rue Ferdinand-Buisson, 91100 Corbeil-Essonnes.**

Atari STf recherche lecteur DF 5" 1/4. Je l'échange contre de nbx jeux (possède news) ou l'achète à très bas prix (- de 800 F). **Cyril DAMNON, 26, rue Charles-Magnin, 33110 Salins-les-Bains. Tél.: 84.37.93.84.**

Cherche contacts sympas pour éch. d'idées et de jeux. Je possède un M0 5 K7. **Denis BERGER, 17, rue de Paris, bât. B app. 38, 77400 Pomponne. Tél.: 64.30.94.55 (après 18 h).**

Echange jeux sur Spectrum 128 K et 48 K. Possède nombreuses nouveautés. Pas sérieux s'abstenir. **William GACQUER, 6, allée Pierre-Rollin, app. 55, 80090 Amiens.**

Cherche contacts Amiga encore plus cools et plus sympas que ceux que j'ai déjà (ce sera très dur, les gars!) pour échange news et démos. **Frédéric MOTTE, Cours, 79220 Champdonniers. Tél.: 49.25.68.21. (Week-end).**

Vends ou échange super news sur disk sur C 64. Cherche correspondant en Suède, Norvège, RFA, Angleterre. **Arnaud MICHEL, route de Savonnière, 54570 Foug. Tél.: 83.43.70.18.**

Echange ou vends nombreux programmes récents jeux et utilitaires sur Atari 520 ou 1040 STF et sur Amiga 500. **Stéphane JEANJEAN, 13, rue A. Comte, 78460 Chevreuse. Tél.: 30.52.34.28.**

Echange logiciels pour Apple IIC. Possède news (California Games). Envoyer liste + vends originaux. Cherche contacts. **Pascal FLOREANI, 4, rue Edmond-Rostand, 95600 Eaubonne. Tél.: 34.16.34.58.**

Cherche correspondant sur Atari ST et Amiga en vue d'échanges sérieux et durables. **François DEQUIUT, 29, rue Patou, 59800 Lille.**

Echange news sur C 64 (disq.). Mes news au 01/10/88: 1943; Katakis; Garrison; Fast Break; Mega Skate... **Philippe COUVE, 8, rue du 8-Mai-1945, 42700 Firminy. Tél.: 77.56.31.21.**

CLUBS

Club C 64 possède nombreuses News sur disq.: P.A., concours, etc. Pour tous renseignements appeler: **Sabrien MOSKALA, place Delamarre, 23170 Chambon-sur-Voueize. Tél.: 55.82.13.96.**

Ami-Clubs pour Amiga et ST cherche membre pour s'agrandir. Reçoit les News de Belgique et d'Allemagne pour ST et Amiga. **Michel GUYENET, 64, rue Albert-Camus, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur. Tél.: 80.46.32.58.**

Recherche clubs ou contacts dans la région du Mans (possède un Atari ST). **Antoine ROTEREAU, 7, impasse des Renoncules, 72560 Change. Tél.: 43.40.01.85.**

Création d'un club Amstrad-Amiga radio computer communication, cotisation: 150 F annuel. Pour tous renseignements contre 3 timbres: **Christian COUGNAUD, 42, avenue Docteur-Picaud, Le Long-Beach, 06400 Cannes.**

Cherche contacts pour Atari ST en vue création club dans la région de Pau, débutants ou amateurs avertis. Demandez Jérôme. **Jérôme GUILLAMOT, 4, avenue du Béarn, 64800 Nay. Tél.: 59.61.32.15.**

Un club aux news démentielles est à votre disposition, sur C 64 (disq.), doc + aides disponibles, vite! News 1.9.88, Barbarian II, Game Over 2. **Adam TANGUEN, 9, parc de la Bérençère, 92210 Saint-Cloud.**

Logiciel, c'est le club pour Exclusion: échange de nbx logiciels, docs, softs inédits, journal... Programmeurs attendus! Ecrivez à: **Xavier GERBEAUD, 54, rue Cazenave, 33100 Bordeaux. Tél.: 56.86.19.62.**

Club Amiga vous procure les news qui ne sont pas encore sorties en France. Contactez-nous vite! **Laurent LEHNING, 12, rue Dominique-Macherez, 57070 Metz.**

Club Atari/Commodore propose un Fanzine « 16/32 comic » un exemplaire contre 2 timbres à 220 F. On compte sur vous! **CLUB ATARI/COMMODORE, 3, rue Charles-Gounod, 51200 Epernay. Tél.: 26.55.00.01.**

Micro-serveur Minitel Amstel: jeux, b.a.l., messagerie, info... + connexion de votre Minitel. **AMSTEL Tél.: 56.58.81.76.**

Amiga 500, urgent! cherche musicien bénévole entre 14 et 17 ans, qualifié, voulant faire partie d'un groupe français, à Paris seulement. **Vincent JERAJIAN, 18, rue Jannequin, 75019 Paris. Tél.: 42.09.09.61.**

Oh les Thomsonistes, The Monkgy's Club est né, il vous propose plus de 60 news (30 F). Vous pouvez aussi les échanger. **Frank MARTY, quartier de Pic, 09100 Pamiers. Tél.: 61.67.04.92 (après 19 h).**

PETITES ANNONCES

Welcome : Le Must des serveurs avec nombreuses options originales, supers graphismes, forum Amiga, résultats sportifs = votre serveur ! En région parisienne. **47.81.28.57**.

Le PPC à Nantes est ouvert à toute personne désireuse d'exploiter à fond son C 64 ou 128. Bibliothèque Commodore disponible. Venez nombreux ! **Jacques CATILLON, 2, rue H-Geiger, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.39.29.**

Amstrad CPC 464, 6128. Je viens de créer un journal et je voudrais bien avoir des abonnés. **Marc HURTEL, 1, place du Boubonnais, 95310 St-Ouen-l'Aumône.**

Clubs = perte de temps ! L'anti-club intl. toutes les news en import sur C 64 et Amiga. Un renseignement ne coûte rien ! **Daniel MORDANT, 26, rue Prince-Charles, 4480 Oupeye, Belgique. Tél. : 41-48.06.04.**

« La marque jaune France » cherche programmeurs LN sur Amiga. Recherche aussi bon contact sur Paris, et dans le monde. **Stéphane PROPHETE, 5 B, résidence Vieille-Vigne, 91430 Igny, France. Tél. : 69.41.12.90.**

Salut, vends originaux import USA, UK, RFA, nouveautés obligé ! Eglit., Projet d'un serveur transcom. Si intéressé(e) : **Christophe BRASSART, 67, rue de l'Abbé-Lemire, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.85.34 (lundi à vendredi, 18 h 30 - 19 h 30).**

Vous avez un Apple 2, vous cherchez des softs nouveaux, ou vous en programmez ? Le club Aqasoft les édite ! Renseignements pour 2 timbres-poste à 2 F. **Daniel METGE, 59, chemin de la Citadelle, 69230 Saint-Genis-Laval.**

ACHATS

Achète pour Amiga : King Quest 1, 2 et 3 et Space Quest 1 et 2 (originaux uniquement). **Stéphane HANNEQUIN, 2, bis, rue Constant, 93220 Gagny.**

Oric Atmos. Cherche MCP 40 pour 350 F maxi. Echange aussi nbx logiciels sur K7 uniquement. **Richard LESOURD, Le Deschaux, 39120 Chausson. Tél. : 84.81.72.03.**

Achète pour C 64 disq. 1541 ou 1571 avec disq. à prix intéressant. **Pascal GILLERON, 34, rue Curie, 59300 Aulnoy-lez-Valenciennes. Tél. : 27.47.17.85.**

Achète Amiga 500 + moniteur couleur (A. 1094) en bon état, à prix intéressant. **Olivier LANDAIS, Les Hauts-de-Cormont, 72500 Château-du-Loir. Tél. : 43.44.22.89.**

Achète pour Hector HRX toutes K7 (jeux, utilitaires...). **Henri GAUTHROT, place du Stade, 10210 Chaource. Tél. : 25.40.15.99 (après 18 h).**

C 64 : recherche modem Digitelec 2000 +, petit prix ; ainsi que coup de pouce sur « Advanced music system ». Echange programmes, vends originaux disq., K7. **Pascal GIMENEZ, 44, avenue de la Bayle, 78990 Elancourt. Tél. : 30.50.26.53 (après 18 h).**

Achète Power Cartr. et logiciels utilitaires C 128 D. **CHERTKOFF, 46, domaine Bel-Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : 39.69.54.76.**

Cherche Amiga 500 ou 1000, si possible sous garantie, 3000 F à débattre, merci. **Eric COMPIEGNE, 83, bd du Redon, E3, La Rouvière, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.65.92.**

Cherche logiciel de traitement de texte pour C 128, fonctionnant en 80 col. (avec, si possible, gras, italiques, etc.). **Michel LYON, 145, montée de Choulans, la terrasse de Lyonnet, 69005 Lyon. Tél. : 78.36.78.81.**

Urgent ! Achète cash Spectrum seul. Prix selon état : 300 à 500 F. Péritel S.V.P. Pas d'épaves, merci. Faites vite offre, surtout si 128 Ko ! **Jean-François LE DOUARIN, 7, rue Claude-Chahu, 75116 Paris.**

Achète micros config. complet avec périphériques en bon état de marche à bas prix pour bidouilles. **Eric LASSAGUE, 29, rue du Docteur-Charcot, 92000 Nanterre. Tél. : 47.24.08.46.**

Cherche pour Atari ST, un moniteur Atari SM 125 + un émulateur PC ou Mac. Faire offre. **Christophe DESSANGES, chemin de Clavières, 74330 Poisy.**

Achète à bas prix ou échange logiciels pour Amiga 500. Vends lecteur Cumana, 3,5 p. DF pour Atari ST. Prix : 1100 F (11/87). **Serge MONTEY, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

X-07 Canon portable, achète périphériques, cartes, logiciels, documentations. **Pascal EVRARD, 176, rue Saint-Honoré, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.69.85.**

Achète Amstrad CPC 464 ou 6128 en bon état avec plusieurs jeux. Prix raisonnable. **Morvan CHATELLIER, « Mal Saclet », 46140 Luzech. Tél. : 65.20.18.87.**

Achète jeux pour ST à bas prix : Gunship, Test Drive, Virus, Rocket Ranger, The Tree Stroges. Echange jeux sur Paris. **Pascal BERNARD, 18, rue du Moulin-de-la-Vierge, 75014 Paris. Tél. : 45.45.98.26.**

C 64 cherche manuel de programmation ou tous autres dans le genre. **Léonce BALTIMORE, Beausoleil, 97116 Pointe-Noire. Tél. : 98.14.49.**

Urgent ! Cherche disquettes vierges 3,5 pouces, double face et double densité, de grande marque. A moins de 7 F. **Jérôme ABERLENC, 8, rue Boutreux, 49290 Chalonnes-sur-Loire. Tél. : 41.78.00.81.**

Cherche, pour Atari, 1040, Basic Omikron Stos Basic avec doc et flexdisk. **Yvon CARRATERO, 30, rue de la Forêt, 57290 Fameck.**

VENTES

AMSTRAD

Vends Amstrad 6128 couleur avec écran anti-reflets + joystick + nbx jeux, t.b.é., 1987, 3 500 F. A déb. pour l'achat de l'ens. **Swann CHMIL, 55, av. Parmentier, 94290 Villeneuve-le-Roi, soir et w-end. Tél. : 45.97.48.75.**

Stop affaire ! Vends CPC 6128 coul. + souris + très, très nombreuses revues IFR et GB / + nbx pgms + 10 livres M. A. + joystick + cbl. imp. Le tout 3 300 F ! **Christian BRESSON, 40, ter, route de Montesson, 78110 Le Vénisnet. Tél. : 39.52.04.04.**

Vends CPC 6128 coul. + souris (AMX) + joy. + jeux (40 disks) + livres ; sous gar. : 4 700 F tlect. 5"1/4 Jamin (AM 5D +) avec nbx jeux : 1 650 F. **Arnaud DELEVOYE, 7 rue du Prof. Picard, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39.64.36.35.**

Vends CPC 464 mono + très nbx jeux entre 1 700 F et 2 000 F. **Frédéric TACHOIRE, 5, avenue de Normandie, 93220 Gagny. Tél. : 43.30.58.61.**

Vends CPC 6128 juin 87. Possède nbx jeux plus util. Vends aussi joyst. + magnéto K7 + cordon. Le tout pour 3 500 F. **Christophe DARRE, Avenue Victor-Hugo, 62179 Wissant.**

Stop affaire ! Pour Amstrad CPC K7, vends nbx jeux à bas prix + doubleur de joystick (40 F). **Antony AUBERT, 6, rue Jean-Mermoz, 17730 Port-des-Barques. Tél. : 46.84.81.75.**

Stop affaire ! Vends CPC 6128 coul. + 20 disks (Gryzor, Reneg., Out Ron...) + livres + revues + joystick + doubleur + utilitaires. Prix : 2 990 F. **BRUNO LANDIEU, Paris. Tél. : 47.05.69.41.**

Vends Amstrad 464 coul. + DD1 (le tout garantie 2 ans) + joystick avec doubleur + originaux + 40 disks + docs + revues : 3 500 F à débattre. **Manuel PRENANT, 37, bd Poniatowski, 75012 Paris. Tél. : 43.07.33.53.**

Vends Amstrad CPC 464 mono + 30 jeux (B. Morane, Mask, Renegade) + livre de programmation : le tout 1 200 F. (P.S. : 1 joystick). **Christophe HUGUIER, 70, rue de Paris, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.15.85.**

Vends CPC 6128 couleur + 30 disks + 16 originaux + qqs revues, le tout 3 500 F à débattre. Ne vends pas séparément. Cause double emploi. **Frédéric BEHAR, Tél. : 46.07.75.67.**

Vends Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes + joystick + 1 centaine jeux + nombreuses revues parfait état. L'ensemble : 4 000 F. **Daniel PES, 21, lot Pujade, 33360 Cenac. Tél. : 56.20.6128.**

Vends CPC 464 couleur + K7 + livres, pour 1 700 F. Vends C64 + lecteur K7 + livres + K7, pour 900 F. **Christophe BERNOT, 4, allée Saint-Paul, 31320 Labège. Tél. : 61.75.99.32.**

Vends Amstrad CPC 6128 + joy. + nbx jeux dont originaux + nbx Help + nbx listing + cordon lecteur de cassette + gestion fichier : 3 600 F. **Nicolas BALESTRIER, 99, avenue William-Booth, bt A, Les Majorettes, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.34.10.**

Vends Amstrad 6128 coul. + 60 disks (nbreuses news : Blood, Vindicator) + 2 livres + revues (Amstrad 100%) + joystick + mini-télé n.b., le tout t.b.é., 3 990 F. **Cyril KOHLER, 13, rue Desmazières, 49000 Angers. Tél. : 41.44.36.55 (le week-end).**

Vends Amstrad CPC 664 + moniteur couleur + manette + 50 disks (utilitaire + jeux + discology), t.b.é. + revues + manuel. Le tout 4 000 F. **Stéphane BACZYK, 26, rue du Château-d'Eau, 95380 Puteaux-en-France. Tél. : 34.68.92.34 (après 17 h).**

Amstrad 6128 coul. + 1 joystick + lecteur 5"1/4 Jamin + 60 disq. + nbx livres et revues + imp. Tatung TP 100 (comp. Epson), t.b.é., faire offre. **Thierry BRIER, 20, rue Brenu, 92230 Gennevilliers. Tél. : 47.33.70.19.**

Vends Amstrad PC 1512 HD20 couleur + souris + 20 jeux (Test Drive, FS, Defendur Crown, Macadam, etc.) + utilitaire. Prix neuf : 15 000 F. Vends : 9 000 F. **Benoît FERNANDEZ-RIOU, 30, avenue Division-Leclerc, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.91.84.**

Vends Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux (35 disqs) + 2 joystick + doubleurs + cassettes jeux + magnéto avec cordon, le tout ss garantie (3/88) 4 500 F. **Xavier SUEUR, 22, rue Charles-Jules-Vaillant, 95330 Domont. Tél. : 39.91.20.83.**

Vends CPC 464 couleur + joystick + très nbx jeux : 3 000 F. **Jérôme JOLY, 11 rue de la Prairie, 86360 Chasseneuil-du-Poitou. Tél. : 49.52.79.54.**

Vends CPC 464 + mon. coul. + joystick + livres : nbx logiciels (Packs, jeux et utilitaires + maquette de rangement, K7 + listings pour 2 000 F. **Thierry FABERT, 2, rue Gustave-Flaubert, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.18.52.**

Urgent ! Vends pour CPC 6128, souris AMX : 300 F et tablette graphique Graphiscop 2 : 400 F ou les 2 pour 600 F. **Christophe SAINTAGNE, 13, rue de l'Église, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.46.62.**

Vends Amstrad CPC 6128 couleur, excellent état + disquettes + manette et revue : le tout 3 500 F. **Emmanuel PASTEL, 29, rue du Haut-de-Tilly, 54210 Saint-Nicolas-de-Port. Tél. : 83.46.75.45 (après 18 h).**

Vends CPC 6128 coul. + lect. K7 et cordon + Golf, Izno-goud, Superpaint, Necromancien, Collect. Kunami, Street Fighter + joystick, etc. le tout en t.b.é. : 3 500 F. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : 47.73.65.14.**

Amstrad 6128 + mon. couleur + lect. K7 + nbx jeux : 3 500 F. Vends lecteur disk : 900 F et imprimante MPS 803 : 800 F pour Commodore 64/128. **Sébastien MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél. : 46.86.72.76.**

Vends CPC 464 couleur (mai 87) + lecteur disquettes DD1 (oct. 87) + nbx jeux K7 et disq. dont dernières nouveautés : le tout 2 690 F. **Jean-Claude DEJEAN, 7, rue des Rayes-Vertes, 95610 Ebagny-sur-Oise. Tél. : 45.71.55.84.**

Vends K7 Amstrad CPC : Trantor, Galvan, Anneau de Zengara, Arkanoïd II... Tous originaux. Le jeu : 45 F. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

CPC 6128 moniteur mono + 60 jeux + revues + adaptateur Péritel. T.b.é. Le tout 2 200 F. **Cédric LEURENT, 85 bis, Au Patton, Appt 204, 49000 Angers. Tél. : 41.48.75.39.**

PASSIONNANT DONNEZ DU CORPS À VOS IDÉES ! OFFREZ UN ROBOT À VOTRE MICRO

- ROBOTS
- BRAS MANIPULATEURS
- TABLES TRAÇANTES
- SCANNER
- AUTOMATISMES
- SIMULATION



Interfaces et disquettes programme pour :

- AMSTRAD*
- APPLE*
- ATARI*
- MS-DOS*
- THOMSON*

* MARQUES DÉPOSÉES

ÉCOLES ET LYCÉES TECHNIQUES : NOUS CONSULTER

FISCHER-TECHNIK COMPUTING®

LA TECHNIQUE DU FUTUR

BON POUR UNE DOCUMENTATION COULEURS AVEC TARIF A RETOURNER À : MICRO TONIC 19, RUE DE LISBONNE 75008 PARIS
NOM
ADRESSE
CODE POSTAL
JE POSSÈDE UN ORDINATEUR : MARQUE

DÉMONSTRATION ET VENTE :

MICRO TONIC

Angle des rues de Lisbonne et Corvetto
75008 PARIS
☎ (1) 45.22.57.20
Lundi-Vendredi : 10 h - 30 - 19 h

T1-59

PETITES ANNONCES

Vends Apple IIc t.b.é. de marche avec joystick + souris + PériTel + monit. + disq. traitement de texte + sac + très nbx jeux : 6 000-6 500 F. **Sébastien CHEMOLD, 30, rue de la Pompe, 75116 Paris. Tél. : 45.04.75.40.**

Vends jeux pour Apple II : Silent Service : 100 F ; Triple Pack (3 jeux) : 80 F ; Crunch Crumble, Champ : 50 F ; Zaxxon : 60 F. **Laurent FAYOLLE, 4, rue des Alouettes, Plessis Pâte, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : 60.84.00.79.**

Vends Apple IIc + mon. mono + stand + souris + joystick + drive ext. + utilitaires + log. (Ultima, Sundog...) + doc., t.b.é. : 5 000 F à débattre ! **Philippe ALBA, 151, avenue Jean-Jaurès, 46000 Cahors. Tél. : 65.22.32.52.**

Vends Apple IIe, 80 col. + 2 drives + imprimante + joystick + très nbx prgs + doc. import. Le tout : 5 900 F. **Serge PORNAY, 24, villa du Petit Parc, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.10.52.**

Stop ! Affaire, vends Apple IIe + écran + 2 lect. de disq. + carte 80 col. + nbx jeux et prgs + imprim. Image Writer : 9 500 F. **Thomas OWADENKO, 92, rue de Miromesnil, 75008 Paris. Tél. : 45.63.89.26.**

Vends Apple IIe, 2 drives, monit. IIc, carte 128 K + 80 col. + PériTel, souris, clavier Azerty, 78 touches + doc. et log. (Sorcellary, Ultima, Bard's Tale...) : 3 500 F. Image Writer 1 + super série : 2 000 F. **Antoine DUFOURCO, 4, rue E. Maison, 92330 Sceaux. Tél. : 46.80.80.76.**

Vends Apple II GS, 512 Ko, monit. coul., imprim. Image Writer II, lect. 3.5, lect. 5.25. Très nbx log. : 16 000 F. **Alain CHASSONAS, 38460 Créteil. Tél. : 74.90.91.14.**

ATARI

Vends unité centrale 1040 STF + nbres revues informati-ques + jeux, le tout : 3 500 F. **Tony BRIVOIS. Tél. : 45.91.01.05 (après 19 h).**

Affaire ! Vends 800 XL + drive 1050 + lect. K7 + nbx jeux dont Silent, tss les Lucas films, Solo Flight 2, le Pawn, etc. + 2 joy. : 3 200 F. **Valère CHÉREAU, 63, rue du Fief des Arcs, 94230 Cachan. Tél. : 46.85.08.48.**

Vends originaux pour ST : Jet, Ums, Carrier Command, Balance of Power, Basic Omicron, Olds, Bolo, MGT, etc., à partie de 80 F. **Guy. Tél. : 43.76.60.83.**

Vends original Bo Winner 50 F et Quickshot 250 F, échange news DF sur 520 STF. **Tél. : 46.42.78.62 (après 20 h).**

Vends 1040 STF + mono SM124 + log trait texte « Rédacteur » + 20 disq. vierges + manuels + log. de bases garantie le 27.07.88, complet 5 200 F. **Philippe DUQUESNE, 3, bd de la Vilette, 75010 Paris. Tél. : 40.18.09.24.**

Échange ou vends nbx jeux sur 520 ou 1040 à très bas prix (Powerdancer, Star Track 2, Gign, Summer Olympiade, etc.), réponse assurée. **Loïc LE TESSON, 18 bis, rue Poissonnière, 56100 Lorient.**

Vends original Morteveille Manor, 100 F pour ST + nombreux originaux sur C64 en K7, recherche club ST aux alentours de Champigny. **Jean-Luc ROCCHIA, 5, rue de la Corne de Boeuf, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 48.80.97.29.**

Vends Atari 600 XL + 64 Ko + lect. K7 + jeux (50) + éducatifs + livres excellent état, le tout 1 000 F ventes sép. poss. ou échange contre matériel ST : recherche copieur. **Karl OULMI, 18, Rue Émile Zola, 59147 Gondcourt. Tél. : 20.92.34.52.**

Vends 520 STF + mon. couleur + Trackball + logiciels + livres + revues 4 500 F. **Frédéric OBELLIANNE, CMC Ets Marins Colombes, 75200 Paris Naval. Tél. : 47.84.74.79 (poste 41412).**

Vends nombreux jeux pour 520 STF. Recherche Publishing Partner dernière version avec doc. française. **Stephan MARTIN, 17, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.12.94.**

Vends 520 STF + moniteur couleur SC 1224 + imprimante + joystick + 30 disqs (supers jeux) + revues ST, prix : 5 000 F. **Nicolas WOLFF, 10, rue du Château d'eau, 67710 Reichshoffen. Tél. : 88.09.94.99.**

Occasion pour acquéreur du 520 STF. Vends tous mes jeux à prix cadeau. 70 disq. : 800 F entre 10 et 15 jeux, 10 disq. : 150 F. **Victor VILLOSLADA, 4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigny.**

Cause armée, vends 520 STF (10/87, état neuf) DF, nouv. Roms + Freeboot + 90 disq. bourrées de news : 3 500 F, port compris. **Jean-François SERRURE, 76, rue de la Chapelle, 59190 Hazebrouck.**

Vend logiciels originaux pour 520 STF : Bill Palmer 120 F, Starglider 100 F, Massacre 100 F, Missing one Droid 80 F, Math 54 100 F, le tout 350 F. **Jérôme DUMAS, Saulon-la-Rue, 21910, Saulon-la-Chapelle. Tél. : 80.36.62.25.**

Vends Atari 520 STF, moniteur couleur, clavier, souris, Floppy, jeux + nbx livres : 1 500 F suisses ou 6 000 F français, urgent ! **Edouard NOVERRAZ, 2, rue de la Tour, 1530 Payerne. Tél. : 037.61.44.19 (Suisse).**

Vends jeu sur Atari 520 STF. Massacre ! 90 F. Vends jeux pour Apple II +, prix à débattre. **Guillaume FRONTEAU, 57, rue de Versailles, 92140 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.23.04.**

Vends moniteur couleur Atari SC 1425 : 2 000 F, lecteur Cumana 1 Mo : 1 200 F, Atari 520 STF en panne 1 000 F et originaux pas cher. **Eric HUBSCHER, 7, rue du Cardinal-Mercier, 75009 Paris. Tél. : 42.81.46.67 (ap. 18 h).**

Vends originaux sur ST : Defender Crown, Terrorpods, Dungeon MSTR : 130 F ou 350 F les 3. Échange nbx softs contre lecteur 5 1/4 DF pour ST. **Cyril DAMNON, 26, rue Charles Magnin, 39110 Sainles-Bains. Tél. : 84.37.93.84.**

Vends logiciels Atari 520 à prix très bas. **Stéphane LEMOINE, 18, rte de Cornette, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.94.54.**

Vends lecteur de K7 Atari 1010 + bcp logiciels K7 + log. en disq. + lecteur 1050 en panne, vente séparée possible. **Ahmet CIFTCI, 18, rue Eugénie Cotton, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.85.14.01 (après 19 h).**

Stop ! Vends Atari 130 XE (seul), acheté en avril 87, prix : 800 F. **Christian GOUDY, ST Pardoult, 17400 St Jean d'Angely. Tél. : 46.59.93.54.**

Vends Atari 800 XL + 1010 + 20 jeux sur cassettes + 6 jeux sur cartouches + livres, docs, t.b.é., 1 000 F. **Stéphane MAHUT, 31, avenue du Général-de-Gaulle, 57110 Yutz. Tél. : 82.51.18.60.**

Atari 800 XL/130 XE vends un drive 1050 + un lot de nombreux programmes, peut être vendu séparément, réponse assurée. **Jean TEIGNY, 4 place de la Sapinière, 94470 Boissy-Saint-Léger.**

Vends Atari 520 STF, lec. double face, mars 88 avec souris, 50 softs récents, 6 prgs originaux (Flight Sim. 2, Gunship, Red October, etc.), 3 500 F, port compris. **Robert STERN 76, rue Ponnelle, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.17.35.**

Prix cassés ! Vends 3' Amos 15 F ; joystick (the Boss) : 120 F ; lecteur K7 : 260 F, doubleur joystick : 60 F, MGZ Amstrad (port franco), absent, laisser n. de tél. **Renaud BOUCHACOURT, chemin du Maréchal, 85300 Challans. Tél. : 51.68.04.91, dom. 51.35.04.09.**

Vends 800 XL + drive + tablette + imprimante 1029 + très nbx logiciels (jeux et utilitaires) + 2 joysticks + Atariens + 34 Tilt + nombreuse documentation. Donne lect. K7 1010 pour composants, vendu 3 500 F, région Nord et Pas-de-Calais si possible. **David, tél. : 27.96.20.04 (après 18 h 45).**

Vends Atari 800 XL : 400 F, drive 1050 t.b.é. : 1 000 F, jeux sur cartouche et disq. de 80 à 250 F, tablette tactile + logiciel dessin : 300 F à débattre. **Houman GHAFORZADEH-NOBAR, 6, chemin des Palmiers, les Hauts de Vaugrignes, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.23.42.**

Vends Atari 520 STF (encore sous garantie) + logiciels (Dungeon Master, Defender of the Crown, Xenon, etc.), + manettes de jeux, le tout : 1 800 F. **Marie-Line GRANDIN, 24, allée des Érables, apt 109, 93270 Sevran. Tél. : 43.85.02.31 (téléphoner le matin).**

Vends nbx prgs pour Atari ST, liste sur demande, recherche news envoyer listes, achète moniteur Atari bas prix, vends Calcomat 2 neuf, 400 F. **Franck BENCHOU, 11, rue des Platanes, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.12.91.**

Atari 520 STF (7/88) sous garantie + joystick + 25 logiciels (Space Harrier, Spectrum 512...) + GFA Basic, le tout : 2 900 F. **Hafid SAKHARA, 4, avenue des Chênes, 93420 Villepinte. Tél. : 48.61.52.48.**

Vends Atari 520 STE + 10 jeux originaux, Donjon Master, Gunship, Bard's Tale, Defender of Crown, Gauntlet, etc. + divers + 30 disquettes, prix : 3 300 F. **François DAO, 4, rue des Charrennes, Chessieu. Tél. : 78.49.83.10.**

Vends pour Atari ST, lecteur externe D.F. 3, 5 sous garantie 9 mois, 1 300 F. **Mic HELLO, B.P. 2009, 17009 La Rochelle Cedex. Tél. : 46.34.18.89 (ap. 20 h).**

Vends console de jeux Atari VCS 2600 avec joysticks Paddle transfo. + 8 jeux (Tennis, Ski, Breakout, Pitfall Pacman, etc.), le tout pour 600 F. **Marc PEYRONNET, 275, route de Seysses, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.22.53.**

Vends drive Atari SF 354 : 450 F t.b.é. avec émul. Mac., éch. 1040 + SM 125 + SF 354 + nbx disq. + docs contre Amiga 1000 1 Mega + A 1084 + disq. **Rémy PAYEN, 2, rue Monte-à-Regret, 87000 Limoges. Tél. : 55.33.36.05 (après 19 h).**

Vends pr ST nbx softs (Starg 2, Hang on, Barbar 2, Opé Jup., Star Goose, Thunderblade, Turbocup, SP Harrier, et beaucoup d'autres. **Philippe BAROIN, 1, rue Louis Roland, 92120 Montrouge. Tél. : 46.55.78.14.**

Vends pour Atari ST : cartouche Hardcopy + Free-Boot + Potent. ou plané et don. soft. **Egidio BASSO, 114, rue Jean Friot, 06180 Courcelles. Tél. : 071.45.65.23. Belgique.**

Vends Atari 520 STF DF + 30 jeux + joystick + 10 disquettes vierges sous garantie : 2 900 F. **Samba N'DIAYE, 14, square Elie Reclus, 91000 Evry. Tél. : 64.97.89.19.**

Vends Atari 520 STF (anciennes Rom) + 1 drive Cumana 5 pouces 1/4 + Free Boot + nbx disquettes (jeux et utilitaires) + livres, le tout 4 500 F. **Philippe FERDINAND, 3, allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tél. : 47.40.13.05.**

Vends : Atari 520 STF + 65 disq. de logiciels + souris + joystick pro Compétition, le tout en très bon état (housse, emballage), prix : 2 500 F. **Laurent Tran Van Ba, 3, rue Descartes, 91080 Courcouronnes. Tél. : 60.77.71.03.**

Vends Atari 520 STF, drive D.F. interne, anc. Rom + 80 disq. (pleines) + joystick + livres + revues : 2 900 F et vends drive SF à int. : 300 F. **Jean-François HERNANDO, 111, rue des Moines, 75017, Paris. Tél. : 42.63.89.07.**

Vends Atari 520 sous garantie, double face, nouvelles Roms + livre + moniteur couleur + imprimante Citizen + nbx prgs + joystick : 7 000 F. **Thierry. Tél. : 60.46.59.34.**

Vends moniteur monochrome Atari SM 124 + inverseur couleur mono : 980 F (cause vente ST), TV couleur Philips 36 cm PériTel : 1 500 F (dans la région). Vends Atari 800 XL t.b.é. : 250 F joystick en plus, gratuit ! Uniquement quelqu'un pouvant venir à Amiens. **Rémi GERARD, 12, rue Arthur Rimbaud, 80090 Amiens. Tél. : 22.47.29.30 (ap. 17 h 30).**

Vends échange jeux sur Atari ST + achète disq. vierges à bas prix + installe Free Boot pour 200 F (matériel compris). **Reza AFKHAM, Paris 16°. Tél. : 45.03.37.96.**

Vends Atari 520 XL (cause Amiga) + souris + boîtier + manuel d'utilisation + langage ST + 3 jeux, exc. état, tout pour 2 200 F. **Stéphane LAI, 29, rue des Gravières, 75003 Paris. Tél. : 42.78.28.40 (après 18 h).**

Vends 520 STF en panne 1 500 F + nbx softs, achète cartouche ST replay, échange news sur Atari (si possible 91, 77, 94, 75), joindre liste. **Xavier PAOLI, 174, avenue du Gal Leclerc, 94460 Valenton.**

Achète 1050 Atari, tablette tactile, imprimante 1020, cartouches et cherche dernières news sur XL-XE (bas prix), Jackal Iron Horse. **Stève BOUTIER, 6, rue Henri de Montherlant, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.08.64.**

Vends drive 5 1/4, 720 Ko, cordon Free Boot, circuit 40/80 pistes pour PC Ditto Alim 1 500 F, drive interne Atari DF 900 F cherche 3 1/2 an panne. **Jacky. Tél. : 48.49.86.41.**

Vends Atari 800 XL + lecteur de K7 + jeux originaux (Road Race, Space, Space Shuttle, etc.), + joystick, le tout 800 F. **Michel BOIVIN, 64, rue Ph. de Girard, 75018 Paris. Tél. : 42.00.72.70.**

Vends Atari 800 XL + lect. disq. et K7, impr. 1027, tabl. tact. 3 joysticks, nbx jeux, init. Basic/6 K7, docs, vendu ens. : 4 700 F, vds Tilt n° 1 - 58, 15 F un. **Léonard GUDDEMI, « Le Mirabeau », bd de Chantemerle, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.88.81.43.**

Urgent ! Vends Atari 520 ST nouvelle Rom, lecteur DF + souris + 50 logiciels (Superbase, Opération Jupiter, etc.), prix : 3 400 F + livres sous garantie. **Jean-Luc GRAND-PIERRE, 28, av. Cousin de Méricourt, 94230 Cachan. Tél. : 46.64.06.61.**

Vends 520 STF double face + moniteur couleur SC 1425 + 30 disq. pleins + revues + ampli stéréo + cadeaux, le tout 4 300 F. **Laurent PEDRON, 15, rue Collange, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.39.12.13.**

Vends Atari 520 ST + jeux et programmes + disquettes + 2 joysticks, bon état, prix à débattre. **Jérôme HARDOUIN, 5, chemin du Paradis, 49150 Bauge. Tél. : 41.89.71.48 (de 19 h 30 à 21 h).**

Urgent ! Vends échange jeux sur Atari ST. Recherche programmeurs en GFA ou assembleur pour échanger idées. **Philippe FERDINAND, 3, allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tél. : 47.40.13.05.**

Exceptionnel ! Vends 2 Atari 800 XL + 2 lecteurs disq. + nbx logiciels + livres : 2 300 F, vends K7 et disq. Rock, état neuf, 40 F pièce. **Jean-Paul POGGI, immeuble des enseignants, rue Colonel Ferracci, 20250 Corte. Tél. : 95.46.23.08.**

Vends Atari 520 STF récent (double face) + nbx prgs + 3 jeux originaux + boîte de rangement + revues (Gen 4, St Mag., Tilt) + 2 joysticks., prix : 4 000 F. **Amaud LECHLIPPEY, 24, route de Marcoussis, 91310 Montlhéry. Tél. : 69.01.17.05.**

Vends Atari 520 STF double face + revues + prgs. sous garantie, 3 200 F, t.b.é. **Arnaud PRIETO, 60, av. des Tulipes, 95500 Gonesse. Tél. : 39.85.45.70.**

COMMODORE

Pour C 64/C 128, vends tablette graphique Koalapid avec log. original, manuel sur disq. et copie de sécurité. Etat neuf, envoyée sous emballage d'origine. Prix : 700 F contre remboursement (inclus). Prix neuf : 1 300 F. **Philippe FASQUELLE, 4, allée du Mont-d'Or, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.57.81 (après 20 h).**

Vends C 64 + 3 joysticks + nbx jeux + livres. Prix : 2 500 F. **Sylvain BEAUJOUIN, 112, rue Saint-Denis, 77400 Lagny. Tél. : 64.30.24.71.**

Amiga TGZ, cherche contacts tous pays. Possède les dernières news + source Saka-assembleur. **Frédéric FRICKERT, 54, rue des Alliés, 68400 Riedisheim. Tél. : 89.44.32.36.**

Affaire ! Vends C 64 + 1531 : 1 000 F ; 1541 + PC : 1 000 F ; impr. MP 5803 : 1 000 F, le tout + nbx softs + access. + doc. : 3 500 F. **Éric. Tél. : 39.47.03.29 (après 19 h).**

Échange ou vends C 64 + 1530 + 1541 + jeux + consoles Atari et CBS avec jeux contre Amiga 500 en t.b.é. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas-Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Vends pour C 64 K7 : Dragon's Lair ; World Class Leader Board ; Black Lag ; Barbarian ; Mandragore : 40 F pièce. **Nicole LEMAITRE, 22, rue Edmond-Flamand, 75013 Paris. Tél. : 45.84.58.38.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + monit. coul. + imprim. MPS 803 + 2 joysticks + nbx log. et Tilt + 1 meuble de rangement, le tout : 4 000 F. **Thierry CONSTANS, 27, rue des Jonquilles, 60340 Villers-sous-Saint-Leu. Tél. : 44.56.32.12.**

Vends C 128 + écran coul. + disq. drive + 20 disq. : 3 500 F. Power Cartridge + 20 disq. : 350 F. Prise Midi Amiga, neuve : 250 F. Public Domain : 18 F disq. **Eric BISSON, Le Mans. Tél. : 43.81.40.57.**

Vends souris 1351 + prgs pour C 64/128 val. : 620 F, vendue : 450 F + Master 64 (aide à la program., très poussées, graphiques), valeur : 950 F, vendue : 450 F. **Claude DZIEDZIC, B 2, rue du Béarn, 68260 Kingersheim (Haut-Rhin). Tél. : 89.53.71.94 (après 18 h).**

Vends C 128 + 1571 + câble PériTel + impr. MPS 803 + nbx jeux et utilitaires + doc. diverses (Jane...). Le tout en t.b.é. Prix : 5 300 F. **Sylvain BIFFOT, 33, cours de Vincennes, 75020 Paris. Tél. : 43.70.05.04.**

Vends 6128 coul., disq., manette jeux (dont Mask III) : 3 400 F. **Antoine FRANCESCHINI, 51, rue Saint-Placide, 75006 Paris. Tél. : 45.49.33.08.**

Vends C 128 + 1541 + adaptateur TV. Le tout en t.b.é. : 1 500 F. **Jean-Claude BERTRAND, 11, avenue d'Orvillers, 93000 Moulins. Tél. : 40.64.35.05.**

Stop ! Affaire, vends 6128 coul. t.b.é. + nbx jeux et utilitaires + doc. + livres + revues + bidouilles + solutions + joystick + magnéto K7 : 4 000 F. **Denis NO MURA, 18, allée des Soudanes, 78430 Louveciennes. Tél. : 39.69.27.12.**

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + 2 joysticks + prgs. Prix : 4 200 F (à débattre). **Frédéric MUSCHAK, 5, rue Boileau, 92140 Clamart. Tél. : 30.60.33.91 (de 8 à 16 h).**

Vends C 128 + 1530 + joystick + livre + nbx jeux news + PériTel. Le tout sous garantie : 1 500 F. Échange jeux news sur PC, env. liste. **Thanh THAIVAN, 27, avenue Forez, 78310 Maurepas. Tél. : 30.62.26.84.**

Vends C 64 + lect. disq., 1541 et K7 1530 + monit. coul. CM 8500 + meuble inform. + joystick + nbx prgs. Etat impeccable : 3 700 F. A débattre. **Philippe DESPAX, 25, route de Pont-de-Briques, 62360 Hesdigneul-les-Boulogne. Tél. : 21.83.57.67.**

Vends C 128 + lect. 1571 + nbx jeux (disq.) : 3 300 F, sur Indre-et-Loire uniquement. **Jérôme SANTINI, 123, rue d'Entraignes, 37000 Tours. Tél. : 47.20.88.20.**

Vends C 64 N + 2 joysticks + lect. K7 1541 + 30 jeux + doc. Valeur : 4 000 F, cédé : 2 000 F. **Cédric FAURE, 582, avenue du Granier, 73490 La Ravoir. Tél. : 78.85.18.84.**

Vends C 64 + 1541 + 1530 + nbres disq. double face avec PGMS + 4 manettes + nbx livres + imprim. MPS 803 avec 2 rubans. Prix : 5 500 F. **Emmanuel DE KOKER, 6, impasse M.-Utrillo, 38080 l'Isle-d'Abeau. Tél. : 74.27.01.13.**

Vends C 128 + lect. de disq. + lect. de K7 + disq. avec boîte de rangement : 2 500 F. **Xavier BERTHIER, 38 ter, rue Thiers, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.20.02.**

Vends toutes les dernières news sur CBM 64 (disq.) et divers utilitaires (CPM 128) au meilleur prix. **Jérôme LIGIERE, 17, rue de la Félicité, 75017 Paris. Tél. : 42.27.22.62.**

Vends C 64 + 2 lect. K7 + 60 logic. + bouquins + Power Cartridge + revues (Hebdomadique - Tilt hors séries). Prix : 2 000 F (avec joystick). Région parisienne si possible ! **Xavier VIBERT, 20, avenue Carnot, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.34.44.**

C 64, éch. nbx news dont : Desolator, Daley, Sinbab, Pink, Bionic Commando, lo, Road Blaster etc. Envoyer vos listes. Vends aussi originaux sur disq. Liste et prix sur demande. **Sylvain PENOS, 12, avenue des Myosotis, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.08.73.**

Vends C 64 + 1541 + Power Cartridge + cartouches langage + nbres disq. avec boîte de rangement + nbx prgs et news + livres et doc. : 3 000 F. **Mohamed KEMMAS, 3, allée George-Sand, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 45.91.13.67.**

Vends C 128 + drive 1541 + lect. K7. Le tout : 3 000 F, monit. : 1 000 F + nbx jeux entre 50 et 600 F + donne poignée + doc. + boîte de rang. div. **Frédéric AUGST, 48, rue de la Chine, 75020 Paris. Tél. : 43.58.04.56.**

Vends C 64 + 1541 + manette + prise PériTel avec nbx log. Nbrs doc. Prix : 3 000 F. **Stéphane LEFFRE, 19, rue Jean-Moulin, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.69.29.68.**

Vends C 64 PériTel + disq. 1541 + K7 1530 + impr. MPS 801 + câble PériTel + nbx logiciels (jeux, tout, multiplan, util.). Le tout ou séparé. Prix à débattre. **Michel LIEHRMANN, 22, rue J.-Giono, 91000 Evry. Tél. : 60.77.68.04.**

Vends C 64 PAL + 1570 + 1530 + MPS 803 + Power Cartridge + Tracteur + 2 joysticks + nbres disq. de jeux dont news : 3 900 F. T.b.é. A débattre. **Yannick LE DORZE, 7, rue Mozart, 45120 Châteauneuf-sur-Loing. Tél. : 39.83.87.40.**

Vends Commodore VIC 20 + 16 K + lect. K7 + jeux cart. et K7 + joystick + monit. vert : 800 F. **Éric ANANOFF, 5, avenue Mozart, 75016 Paris. Tél. : 45.27.42.10.**

Vends pour C 64 sur disq. (150 jeux au choix pour 100 F). Possède news, écrivez-moi pour avoir ma liste ! Port à ma charge. **Pierre LORTUJOUX, 28, rue Jules-Renard, 03100 Montluçon. Tél. : 70.29.98.05.**

Vends C 64 + monit. mono + lect. K7 1530 + 45 jeux (Out Run, Ghost'n Goblins) + manette + livres. Le tout : 3 000 F. **Anthony, Paris. Tél. : 47.98.02.51.**

N'ATTENDEZ PAS LES FOULES ET
LES RUPTURES DE STOCK DE FIN D'ANNÉE

Disquette
5 1/4 d/fdd
3 1/2 d/fdd
3" d/fdd

par 10
4,00 F
9,95 F
16,90 F

par 50
3,50 F
9,50 F
16,50 F

par 100
3,00 F
9,00 F
16,00 F

valermike

GAGNEZ DU TEMPS
TÉLÉPHONEZ



206, rue Lafayette -75010 PARIS 16 (1) 48 03 33 11 +

Un professionnel au service du particulier ...

ATARI	Commodore	AMIGA	AMSTRAD
UNITÉS CENTRALES 520 STF 3490.00 F 520 STF - MONITEUR SM 1425 5490.00 F 1040 STF - MONITEUR SM 125 5990.00 F 1040 STF - MONITEUR SM 1425 7490.00 F	UNITÉS CENTRALES C64N - GEOS 1450.00 F C 128D + JANE 3990.00 F	UNITÉS CENTRALES AMIGA 500 4725.00 F AMIGA 500 + MONITEUR 1084 7490.00 F AMIGA 2000 9770.00 F AMIGA 2000 + MONITEUR C 14190.00 F	UNITÉS CENTRALES CPC 464 MONO LECT K7 1990.00 F CPC 464 COUL LECT K7 2990.00 F CPC 6128 MONO LECT DISC 2990.00 F CPC 6128 COUL LECT DISC 3990.00 F
MONITEURS MONOCHROME HR SM 124 1490.00 F MONITEUR COULEUR HR 2890.00 F	MONITEURS 1802 COUL AS (40 COL) 2090.00 F 1084 COUL HR 2950.00 F	MONITEURS 1802 COUL AS (40 CL) 2090.00 F 1084 COUL HR 2950.00 F	VOTRE COMMANDE SUR SIMPLE APPEL
LECTEURS LECTEUR EXTERNE CA 720 1650.00 F LECTEUR 3" 1/2 DF DD 1990.00 F	LECTEURS LECTEUR K7 1530 250.00 F LECTEUR DISQ 1541 1650.00 F LECTEUR DISQ 1571 2550.00 F	LECTEURS LECTEUR A 1010 1890.00 F LECT. 3" 1/2 1 MB CUMANA 2190.00 F	LECTEURS DISQ DD1 1990.00 F LECTEUR DE CASSETTES 300.00 F
PÉRIPHÉRIQUES CITIZEN 120 D 1890.00 F STAR LC 10 MONO 2890.00 F STAR LC 10 COULEUR 3890.00 F	PÉRIPHÉRIQUES CITIZEN 120 D 1890.00 F STAR LC 10 MONO 2890.00 F MPS 1250 S (80COL) 2090.00 F SOURIS pour C 64 et C 128 590.00 F	CONSOLE SEGA ET CARTOUCHES DE JEUX AU 16 (1) 48.03.33.11	PÉRIPHÉRIQUES DMP 2160 1690.00 F DOUBLEUR DE JOYSTICK 100.00 F
CONSOMMABLES DISQUETTE 3" 1/2 Unité 9.95 F FREE BOOT 490.00 F DOUBLEUR DE JOYSTICK 100.00 F CABLE PERITEL 139.00 F CABLE MINITEL 149.00 F INVER. MONIT. MONO/COUL 250.00 F MANETTE DE JEU QS II 60.00 F HOUSSE MONITEUR 90.00 F QS TURBO 135.00 F	CONSOMMABLES DISQUETTE 5" 1/4 Unité 4.00 F HOUSSE LECT. DE DISQ 1541 70.00 F RUBAN MPS 1200 70.00 F RUBAN CITIZEN 120 D 100.00 F HOUSSE MONITEUR 90.00 F POWER CARTRIDGE 490.00 F	CONSOMMABLES CABLE PRISE PERITEL 159.00 F EXTENSION MÉMOIRE A 250 629.00 F PHASER GUN 539.00 F CABLE FLIGHT SIMULATOR 119.00 F SOURIS PC / AMIGA 270.00 F CABLE // STANDARD 450.00 F	CONSOMMABLES DISQUETTE 3" Unité 16.90 F CRAYON OPTIQUE 399.00 F5 RUBAN DMP 4 000 103.00 F RUBAN DMP 2 000 66.00 F MANETTE DE JEU QS II 60.00 F MAN. CRISTAL POWER PLAY 193.00 F BOITE DE RGT 50 DISQ 3" 80.00 F BOITE DE RGT 100 DISQ 3" 120.00 F PAPIER LISTING 2000 FEUI 190.00 F SUPPORT IMPRIMANTE 229.00 F
LIBRAIRIE LANGAGE MACHINE 149.00 F LIVRE DU GFA BASIC + DISQ 319.00 F LA BIBLE ATARI ST 199.00 F BIEN DÉBUTER SUR ATARI ST 129.00 F TRUCS ET ASTUCES 149.00 F PEEK ET POKES ST 129.00 F	LIBRAIRIE TRUCS ET ASTUCES 128 149.00 F LIVRE DU BASIC 7.0 149.00 F LIVRE LECTEUR DISQ 1571 179.00 F LIVRE LECTEUR DISQ 1541 179.00 F ENTRET. - REPARATION 1541 149.00 F LANGAGE MACHINE T2 149.00 F	LIBRAIRIE DÉBUTER AVEC L'AMIGA 500 149.00 F LA BIBLE DE L'AMIGA 299.00 F LE LIVRE DE L'AMIGADOS 199.00 F LE LIVRE DU LANG. MACHINE 199.00 F LE LIVRE DE LA MUSIQUE 199.00 F TRUCS ET ASTUCES AMIGA 199.00 F LA BIBLE DES GRAPHISMES 249.00 F	LIBRAIRIE LA BIBLE DU 6128 199.00 F AMSTRAD EN FAMILLE 120.00 F 102 PROGRAMMES 120.00 F LE LANGAGE DE LA MACHINE 129.00 F TRUCS ET ASTUCES 149.00 F LIVRE LECTEUR DISQUETTE 149.00 F
LOGICIELS STARGLIDER II 285.00 F SORCERY + 229.00 F 5 STARS OCEAN 262.00 F TARRAY 232.00 F GUNSHIP 272.00 F DUNGEON MASTER 278.00 F SUPER HANG ON 220.00 F SPACE HARRIER 228.00 F SKYCHASE 248.00 F ELITE 300.00 F NIGHT RAIDER 240.00 F SUMMER OLYMPIAD 199.00 F	LOGICIELS SUPREM CHALLENGE 170.00 F BARBARIAN II 120.00 F TYPHOON 108.00 F OVERLANDER 120.00 F GUNSHIP 150.00 F	LOGICIELS ROCKET RANGER 310.00 F DALEY THOMPSON OLYMPIC 259.00 F GALACTIC CONQUEROR 278.00 F INTERCEPTOR 259.00 F -NC- 259.00 F STARGLIDER II 285.00 F SUMMER OLYMPIAD 239.00 F FERRARY FORMULE I 280.00 F MANOIR DE MORTE VILLE 199.00 F DE LUXE PAINT 2 670.00 F SONIX 559.00 F PHOTON PAINT 890.00 F	LOGICIELS FRANK BRUNO BIG BOX 220.00 F GAMES OVER II 220.00 F GUNSHIP 228.00 F WINTER GAMES II (C) 126.00 F FIST'N'THROTTLERS 220.00 F MIKE ET MOKO 280.00 F OFFSHORE WARRIOR 199.00 F RASTAN (C) 99.00 F THE TRAIN 210.00 F COLLECTION KONAMI 200.00 F ROAD BLASTERS 189.00 F DALEY THOMPSON 180.00 F

VALERMIKE C'EST TOUTE L'INFORMATIQUE AU 16 (1) 48.03.33.11

- MATÉRIEL NEUF GARANTI DEUX ANS
- PAIEMENT EN 4 MENSUALITÉS
- DOSSIER CRÉDIT CREG IMMÉDIAT
- TARIF COLLECTIVITÉS
- RÉDUCTIONS ÉTUDIANTS
- RÉVISION ET RÉPARATION DE TOUS TYPES DE MATÉRIEL

BON DE COMMANDE catalogue gratuit sur simple appel ... **DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS**

à retourner à **VALERMIKE VPC - 206, Rue Lafayette 75010 PARIS**

Nom _____ Prénom _____ N° _____ Rue _____

Code Postal _____ Ville _____ Tél. _____

Précisez votre ordinateur : ATARI COMMODORE AMIGA AMSTRAD

ARTICLE Précisez : K7 <input type="checkbox"/> Disq <input type="checkbox"/>	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANT TTC

LIVRAISON POSTE 35 F - TRANSPORTEUR 65 F
LIVRAISON sous 48 H (SUR STOCK) TRANSPORT TOTAL TTC _____

Ci-joint, règlement par : CHÉQUE CCP CONTRE REMBOURSEMENT

CB n° _____ Date de validité _____ Signature _____

TI-59

PETITES ANNONCES

TILT MICROLOISIRS

2, rue des Italiens, 75440 Paris, Cedex 09
Tél.: (1) 48.24.46.21. Télex: 643932 Edimondi

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Rédactrice en chef adjointe
Anne-Sophie Dreyfus

Secrétaires de rédaction
Catherine Bourrabier, Francine Gaudard

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Jean-Loup Renault, Denis Scherer

Rédaction
Dany Boolauck, Jean-Philippe Delalandre, Ivan Roux

Premier maquettiste
Gérard Lavoir

Maquette
Christine Gourdail, Christine Régnier

Documentaliste
Michèle Gourguès

Secrétaire
Frédérique Sadoul

Ont collaboré à ce numéro
Frédéric Autret, Acidric Britzou, Carsten Borgmeier, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairret, Nour-Dinne El Armani, Pierre Fouillet, Jacques Harboun, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, François Juliette, Laurent Lenchantin, Olivier Rogé, Christine Roques, Julien Sanchez, Olivier Scamps, Denis Schulturf, Florence Serpette, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Viloutreix

ADMINISTRATION GESTION

2, rue des Italiens, 75009 Paris, Cedex 09
Tél.: (16) 1 48.24.46.21.

Éditeur
Catherine Innocenti

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chefs de publicité
Adélaïde de Germon, Luc Maranber

Assistante
Claudine Lefebvre

Exécution
Sophie Bazin

Ventes
SOC. Philippe Brunie, Chef des ventes
24, bd Poissonnière, 75009 Paris.
Tél.: (1) 45.23.25.60. Tél. vert: 05.21.32.07

Service abonnements
Tél.: (1) 60.65.45.54.
France: 1 an (12 numéros): 215 F (TVA incluse).
Étranger: 1 an (12 numéros): 302 F (train/bateau)
(Tarifs avion: nous consulter). Les règlements
doivent être effectués par chèque bancaire, mandat
ou virement postal (3 volets) BP 73
77987 Saint-Fargeau-Pithivier, Cedex.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet avec Pascale Bruxelles

ÉDITEUR

« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société: 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé: Ségur
Siège social: 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général:
Francis Morel
Directeur délégué:
Jean-Pierre Rogier



La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans « Tilt-Microloisirs » sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles
Tilt/Service Abonnements 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09.
Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous
coffret (70 F port compris).

Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de:
TILT, 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 09

Couverture:
Jérôme Tesseyre et Lucie Vidéographie
Tirage de ce numéro: 89 000 exemplaires

Directeur de la publication: Jean-Pierre Rogier - Dépôt légal: 4^e trimestre 1988
Photocomposition et photographie: H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries: Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy - P.E.I., 93177 Bagnolet.
Distribution: N.M.P.P. - Numéro de commission paritaire: 64 671.

Vends C 128 D + Power Cartridge + nbres disq. +
8 livres: 4 000 F. **Ivan CONSTANTIN, Lycée de Cha-**
zourne, 43110 Aurec-sur-Loire. Tél.: 78.38.33.13 (week-
end).

Vends C 128 + 1571 + 1530 + Périlet + joysticks + jeux
+ livres. Valeur: 7 500 F, vendu: 3 000 F. Le tout en t.b.é.
Laurent MASSOC, 3, rue Jacques-Offenbach, 93110
Rosny-sous-Bois. Tél.: 48.54.90.14.

C 64 échang., vends news disq, K7. Cherch. contact sérieux.
Poss. 1-10-88 (Summer Olympiad, Pandora, Desolator, Sin-
bad, Street Fighter, etc.). Rép. assurée, env. liste! **Chris-**
tophe JOUIN, Place de l'Église, 44510 Le Pouliguen.

Vends C 128 + 1541 + 1801 + nbx jeux + 2 joysticks
+ tab. graph. + 2 boîtes de rang. + 3 500 F. Vends aussi
news très bas prix. **Arnaud BOILLOT, 4, square Auguste-**
Renoir, 75014 Paris. Tél.: 45.39.94.50.

Vends super news à prix incroyable sur C 64-C 128. Possible
au 25.09.88: Captain Blood, 1943... Joindre timbres pour
réponse assurée. Le FCP cherche programmeurs, news en
échange! Graphistes aussi. Vends pour C 64, lect. K7 1531
+ 1 K7 de super news: 500 F ou échange contre autre
périph. disq. **JELLY OF FPC, 14, hameaux des Vieux**
Capucins, 28000 Chartres.

Vends C 128 + drive 1571 + écran vert 40/80 col. + nbx
prgs + nbx livres + Périlet RVB... Prix à débattre: 3 300 F.
Thomas BARDEL, 7, rue de la Volaille, 28000 Chartres.
Tél.: 37.36.64.45 (après 19 h).

Stop affaire! Vends C 64 + monit. coul. 1802 + lect. disq.
+ jeux + manuels + livres. Le tout au prix sacrifié de
3 800 F! **Mathieu DETOUR, 11 A, square, du Château,**
67300 Schiltigheim. Tél.: 88.81.69.58.

Vends C 128 + drive 1571 + monit. coul. 1901 + 2 joysticks
+ lect. K7 + nbx doc. + nbx jeux disq./K7, état
neuf, emballage origine. Valeur: 8 600 F, cédé: 7 000 F.
Fabien MONTASTIER, 13, rue Anatole-France, 46100
Figeac. Tél.: 65.34.54.96.

C 64, 1541 Fastload, MPS 801, 1531, nbx disq.,
livres, stylo optique etc. A débattre sur Montpellier si possible.
Christian BARRE, 27, lotissement les « Côteaux
Bussural », 70400 Héricourt. Tél.: 84.56.73.63.

Achète jeu en K7 pour C 64. Affaire! Prix 15 à 30 F, sui-
vant intérêt. Envoyez liste. Urgent, il a faim! (originaux sur-
tout!) **Jean-Marc LESUR, 25, rue de l'Hôtel-Dieu-des-**
Marais, 60300 Senlis. Tél.: 44.53.18.19.

Vends C 64 + adaptateur Périlet + drive 1541 + manet-
tes + 158 disq. très nbx jeux, bon état: 3 200 F. **Sébas-**
tien TORRES, Chemin du Canal, 34340 Marseillan. Tél.: 67.77.25.89.

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + Magic Mouse (souris
+ création graph. K7 + disq.) + nbx jeux, livres +
joystick. Le tout: 2 000 F. **Gérard BARDEAU, 12, rue Jean-**
Charcot, 95100 Argenteuil. Tél.: 34.10.94.06.

Vends C 128: 1 300 F (87), moniteur 1901 HR: 1 700 F (87)
ou le tout: 2 800 F + livres. **Alain BLANC, 24, rue Lou-**
bert, 93200 Saint-Denis. Tél.: 42.35.11.46 (après 18 h).

Urgent! Vends C 64 N + 1530 + Oscar (RVB) + joycard
+ Boss + Mowkraker + nbx jeux (dont nbx originaux!)
+ manuels. Le tout encore sous garantie: 2 990 F. **Olivier**
PAVANELLI, Courbevoie. Tél.: 47.68.75.17.

Vends C 64 + 1541 + 1530 + nbx jeux et utilitaires +
2 boîtes de rangement + divers accessoires et livres. Le
tout: 2 500 F. **Amaud MARTINET, 6, rue des Maies Fon-**
taine Fourches, 77480 Bray-sur-Seine. Tél.: 64.01.88.04
(après 19 h).

Vends C 64 nouveau modèle + 1541 + monit. coul. avec
nbx prgs. t.b.é. Le tout: 4 000 F. **Serge PRIBICEVIC,**
26, allée du Maréchal-Mortier, 93270 Sevran. Tél.: 43.84.06.52.

Vends C 64 + lect. disq. + lect. K7 + 2 joysticks + nbx
jeux. Le tout pour 2 500 F. **Christophe QUENÉCAN, 9, rue**
de Chatou, 78800 Houilles. Tél.: 39.15.11.73 (après
18 h 30).

Vends C 64 + 1541 + lect. K7 + 12 K7 originaux + nbx
logiciels sur disq. + capot de protection + cordon + joystick.
Le tout: 2 500 F en t.b.é. **Laurent FROMANT, 4, rue**
des Bleuets, 93230 Romainville. Tél.: 48.43.33.02 (17-19 h
sauf week-end).

Urgent! Vends jeux C 64/128, prix intéressant. Liste sur
demande disq. uniquement. Réponse assurée! **Hervé**
BOUTTE, Boîte Postale n° 29, PTT-Munster, 68140 Mun-
ster.

Vends C 64 + 1541 + nbx jeux + manette + manuels
+ revues + disq. vierges. Le tout pour 3 000 F. **Jimmy**
MARTIN, 5, rue de la Pomme, 31000 Toulouse. Tél.: 61.21.29.56.

Vends C 64 + 1541 + 2 manettes + nbx disq. (jeux) +
4 livres sur 64 + doc. Superbase et sinon Basic + doc.
de jeux entre 2 000 F et 2 500 F. **Éric FALLOURD, Bonneuil-**
de-François, 79260 La Crèche. Tél.: 49.08.05.36.

Vends C 64 + monit. coul. + 1541 + 1530 + MPS 803
+ Koala Pad + Power + manette + synthé vocal + jeux
+ utilitaires (Geos) + livres, bon état. Prix à débattre. **Fré-**
déric CHOISAY, 29, boul. Dubois, 28100 Dreux. Tél.: 37.42.38.68.

Vends originaux Amiga: F/A-18 Interceptor: 180 F; Bard's

Tale 2: 190 F (9-88); les 2: 220 F; Texcraft Plus: 500 F;
Superbase: 450 F (9-88). Achète ou échange softs sur
Amiga. Envoyer liste. Vends Tilt du numéro 35 au 58: 10 F
l'un; ST Mag. du 9 au 23: 15 F l'un; ou échange contre
jeu. Vends drive cumana pour Atari ST: 3.5 p. 720 Ko:
1 000 F (10-87). Vends Casio FX 4000 P: 350 F. **Serge MON-**
TET, 15, chemin de la Grange, 68880 Chassieu. Tél.: 78.90.66.56 (après 18 h).

Achète Amiga 500 + moniteur 1084. A prix raisonnable.
Joël LANDAIS, Les Hauts de Coemont, 72500 Vouvray-
sur-Loir. Tél.: 43.44.22.89.

Vends Amiga 1000 sans moniteur t.b.é., prix: 4 500 F +
drive ext., log. J.-C. SAUVOREY, 21, rue A.-M. Colin, 94400
Vitry-sur-Seine. Tél.: 46.81.37.78 (après 21 h).

THOMSON

Vends MO 5 + Lep + crayon optique + jeux: Pulsar 2,
Rodéo, Sorcery, Mandragor, utilitaire d'anglais + 1 joystick
+ docs. Prix écrasé: 2 000 F. **Karine PHILLOUZE,**
appietto 20167, par Mezzavia, Corsica. Tél.: 95.22.82.28.

Vends MO 5 + Lep + 30 jeux env. Le tout: 1 500 F ou
échange contre 520 STF seul. **Jérôme GIBERGUES,**
38, rue du Champ des Chartreux, 12200 Villefranche-de-
Rouergue. Tél.: 65.45.25.16.

Vends Thomson MO 6, tbé + 22 jeux + 1 joystick + man.
+ stylo opt. + Périlet + impr. PR 90-612 (peu servie)
+ cab. rac. Val. + de 7 000 F, cédé à 4 500 F. **Pascal BREDA,**
117, rue Destout, 65700 Maubourguet. Tél.: 62.96.45.23.

Vends TO 8 + moniteur couleur + souris + 3 logiciels
(Sony, MSX, HB): 75 F + lecteur K7 + jeux. Le tout:
3 800 F. **Vincent DELLIERE, 15, rue André Derain, 78400**
Chatou. Tél.: 39.52.22.26 (après 18 h).

Vends Thomson TO 7/70 avec crayon optique, lecteur de
K7, cartouche Basic et 6 logiciels (2 jeux et 4 éducatifs).
Prix: 800 F. Vends EXL 100 avec 5 logiciels. Prix: 500 F.
ANTONIN, 4, place CN 20, 70200 Paris. Tél.: 43.56.04.62.

Vends MO 5 + prise périlet + lecteur K7 + unité centrale
+ joystick + adaptateur + 15 logiciels Arkanoid etc.
Valeur: 2 600 F, cédé: 1 800 F. **Raphaël LENAIRE, 48, allée**
des Roseaux, 62780 Cucq. Tél.: 21.34.73.16.

Vends MO 6, tbé, + cr. opt. + 20 jeux orig. + man. + prise
TV + câble + manuel + livre de jeux. Le tout: 900 F. **Gildas**
RAVELLI, 16, villa Dutry, 75014 Paris. Tél.: 45.41.37.17.

Vends TO 9 + mon. Datagrade + Lep + Souris, crayon
opt. + ext. man. + 2 man. + jeux (Sorcery, Passagers
du vent, etc.) + disq. + livres. Prix: 5 000 F. **Bruno DÔLE,**
4, rue de Renom, 01100 Oyonnax. Tél.: 74.77.63.40.

Vends MO 6 + stylo opt. + 2 joystick + 20 jeux + guide
+ monit. coul. Oceanic. Le tout ayant peu servi 3 700 F.
Pascal BONTEMPI, 111, chemin des Mourets Château
Gombert, 13013 Marseille. Tél.: 91.68.15.37 après 18 h.

Vends TO 7/70 + Lep + 2 manettes + 30 jeux + livres
et revues pour 1 200 F. Vends clavier mécanique neuf pour
TO 7/70. Prix: 200 F. **Michel DIRVY, 40, rue Servan, 75011**
Paris. Tél.: 48.07.83.43.

Vends MO 5 + Lep + 2 manettes avec contrôleur + nbx
logiciels de jeux + éducatifs (1 + de 20!) + crayon opti-
que + moniteur couleur Thomson. Prix à débattre. **Chris-**
tian FOURNOL, 20, rue Roger Mirassou, 33800 Bordeaux.
Tél.: 56.92.93.05.

Vends MO 6 + guide 990 F, crayon optique + manette +
20 jeux (Meurtre en série, G. Prix 5500€, Mission en rafale,
Blue War, Solo Flight, Animatic, etc.). Prix: 1 390 F. **Denis**
DUCRUEZ, 14, rue du Mont Cenis, 73000 Chambéry
Bissy. Tél.: 79.69.29.24.

Vends TO 9 couleur, excellent état + 19 jeux, interface jeux
+ 4 disq. + crayon optique + 2 disq. initiation. Prix:
3 000 F. **Xavier KAUFMAN, 5, boulevard des Diables**
bleus, 38100 Grenoble. Tél.: 76.47.97.09.

Vends MO 5 avec lecteur K7 + extension jeux + 2 joystick-
tics + prise périlet + guide + 34 jeux (N° 10 Arkanoid),
tbé. Prix: 3 900 F. **Gilles ARBELLOT, 54-56, rue du Colo-**
nel de Roche Brune, 5, tisière du golf, 92380 Garches.
Tél.: 47.95.03.94.

Vends TO 7/70 (70 Kol) + Lep + jeux + K7 + lecteur disq.
ODD + jeux + ext. Musq ft jeux + 2 manettes + livres
+ revues. Prix: 2 000 F, cadeau pour le 1^{er}, ext. incrusta-
tion vidéo. **Martial HAUTEREAU, 26, rue de Bessancourt,**
95480 Pierrelaye.

Vends TO 7/70 + Lep + 2 joysticks + livres de program-
mation + jeux + Basic. Le tout pour 1 200 F. **Jérôme**
DEMAÏ, 53, avenue des Marais, 95130 Franconville. Tél.: 24.13.61.33.

Vends nombreux jeux pour TO (disq 3,5 p) à prix très bas
(- de 50 F l'unité), frais de port gratuit. **Xavier FUS-**
CIARDI, 46, route d'Ignac, 33950 Lège. Tél.: 56.60.35.21.

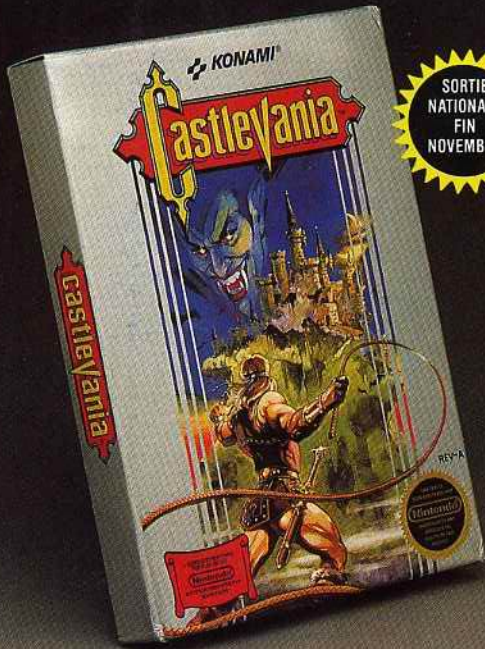
Vends MO 6 128 Ko, 2 Basic, palette de couleurs, crayon
optique, manuel, K7. Le tout: 1 500 F. Vends aussi impré-
mante MT 85 en parfait état. Prix: 1 090 F. **Frédéric MAR-**
KARIAN, résidence Letitia Bonaparte, avenue de la
Grande-Armée, 20000 Ajaccio. Tél.: 95.20.27.15.

Vends TO 9 + jeux disq., K7, lecteur K7, disq. + moni-
teur couleur + crayon optique + manuel et disq. d'utilisa-
tion. Etat neuf, sacrifié à 3 800 F. **Philippe BELIAUD, cité**
Orly, bât. A, esc. 1, rue Galiane, 65000 Tarbes. Tél.: 62.32.17.41.

Les Nouveaux Défis.

Nintendo®

**Les vampires
contre-attaquent !**



**SORTIE
NATIONALE
FIN
NOVEMBRE**

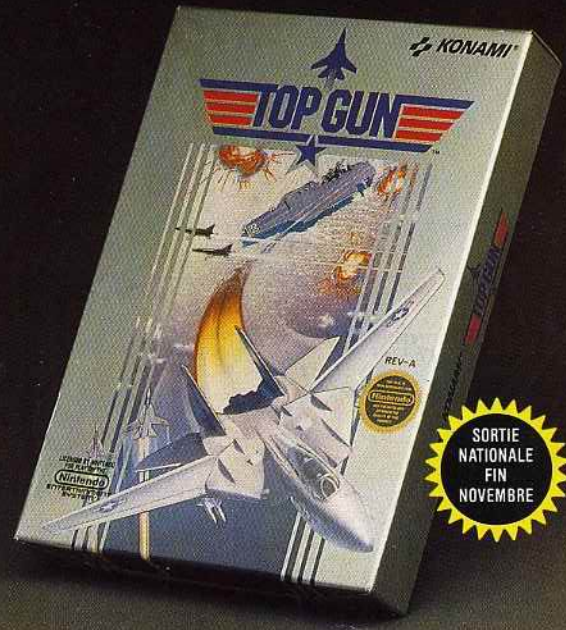


CASTLE VANIA



Des créatures malveillantes et des myriades de pièges mortels bloqueront votre périple à travers les six étages de ce château maléfique, truffé de passages secrets et de surprises horribles. Personne jusqu'à présent n'a survécu à ces monstres sanguinaires.

**Votre mission :
éviter une 3^e guerre
mondiale !**



**SORTIE
NATIONALE
FIN
NOVEMBRE**



TOP GUN



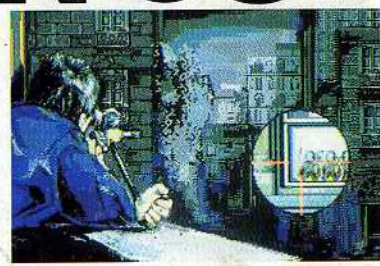
Votre radar vous avertit : avions ennemis, missiles. Ils sont partout. Vous aurez besoin de tout votre sang-froid et de tous vos réflexes pour passer à vitesse Mach 2, éviter ou lancer des missiles à tête chercheuse, refaire le plein en vol ou faire atterrir votre F14 sur un porte avion.

Nintendo®



PC 88

OPÉRATION JUPITER



Coup de fil du Ministère des Armées, une Ambassade a été investie par un groupe de terroristes. A la tête d'une cellule de combat du GIGN, vous allez monter toute l'opération. Vous devrez : déposer vos hommes sur le toit de l'Ambassade. Les faire progresser dans les rues avoisinantes en évitant les faisceaux infra-rouges des terroristes et leurs tirs mortels. Placer vos tireurs d'élite dans les immeubles proches de l'Ambassade pour couvrir les déplacements des otages et de leurs gardiens. Puis après une descente en rappel, pénétrer dans l'immeuble par les fenêtres et progresser en silence. Chaque porte, chaque pièce peut être un traquenard mortel! A vous de délivrer les otages sans anicroche. Seules la cohésion et la coordination de votre équipe feront la différence. **AVOUS D'AGIR.**

Disponible sur : AMIGA, AMSTRAD, PC, THOMSON, ATARI sur 2 disquettes.

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce coupon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :
INFOGRAMMES 84, rue du 1^{er}-Mars-1943, 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Nom _____

Adresse _____

_____ Ville _____

Machine _____

Je souhaite recevoir une documentation OPÉRATION JUPITER.

OPERATION JUPITER



INFOGRAMMES

